

IBM PC AMIGA
ATARI C64
SEGA

94/9-10

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga

King Quest VI
On the Ball
Alien Breed II
Ishar III



IBM PC

Aegis
Hoboken
HellCab
Tie Fighter



SEGA

Art of Fighting
Yumemi M. M.

278 Ft

GURU



16 OLDALAS
E.C.T.S.
MELLÉKLET!

Intro

Sziaztok!

Lassan vége van a nyárnak, bár még némi meleg napsütést még élvezhetnek azok akik a természetben járnak. Mi persze csak a monitorok előtt gubbasztunk, de hát egyrészt már megszoktuk, másrészt pedig hajt minket a tudat, hogy rendszeren el kell látnunk titeket információkkal és jobbnál jobb cikkekkel ebben a hónapban is. A mostani szám nagy attrakciója természetesen az ECTS (tudom-tudom lassan már kezd elegetek lenni a sok ECTS dumából). Soha nem látott forgatag volt idén ősszel a Business Design Center-ben, ezt tükrözi az is, hogy az eddigi 7-8 oldal helyett most egyszerre 16 oldalnyi információ dömpinget zúdítunk a nyakatokba. Helyesebben 14-et, mert a 2 oldalt elfoglaló poszter remélhetőleg mindenkinek tetszeni fog. Persze szó sincs arról, hogy kiírtuk volna magunkat a rendelkezésre álló oldalakon, már látom is, ahogy Del morzsolgatva ujjait nekifog a számtalan riport és egyéb érdekesség leírásának, mellyel a következő GURU-kban és PC GURU-kban találkozni fogtok. Bizton állíthatom, hogy még ennyi ECTS anyag után is találni fogunk olyan témát mely érdekelni fog titeket.

Másodsorban szólunk ismét az újság kinézetéről. A PC GURU-t olvasóknak biztosan feltűnik a papír típusának váltása az előző számtól kezdődően. Sajnos a piaci körülmények késztettek minket arra, hogy megpróbáljuk valahogy elviselhetőbbé tenni az újságok előállítási költségeit. Úgy gondoltuk, mint ahogy azt már néha tapasztalhattátok, hogy nem a Tí zsebetekből kellene kihúzni a többletköltséget, hanem inkább kipróbálunk egy más technológiát, más papírral. Volt akiben ellenérzést váltott ki a papír minősége- szerintünk nem olyan borzasztó. Reméljük ti is így érzitek, pláne ha azt mondjuk, hogy kb. 298 Ft-ért kellene adnunk mindegyik számot, ha meg szeretnének tartani az előző papírfajtát. Remélem megértettétek, hogy mindezt értetek tettük, szerintünk ettől még GURU a GURU. Most pedig következzen az új szám. Jó szórakozást hozzá!

GURU Team

Íme a 94/6-os szám Gremlin compojának nyertesei, az ajándékokat a cég küldi el postán:

Molnár Ferenc, Budapest
Klein Vilmos, Veszprém
Kovács András, Győr

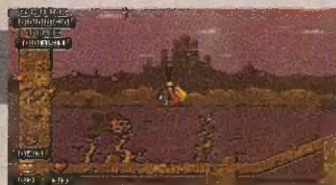
Valentín László, Budapest
Jánoska Sándor, Miskolc
Németh Zoltán, Várpalota II
Virág Péter, Szeged

Lengyel Krisztián, Gyula
Simon Péter, Debrecen
Szabó László, Budaörs



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék



Kid Chaos



Tie Fighter



Rendszerbarát



Ray-Tracing rovat



Demologia



A címlapon:
Hoboken/Legend

Újdonságok

Játékismertető	4	CD-ROM News	75
		PD zóna	55
		Komoly hírek	65

Játék teszt

CD3	5	Ishar III (1. rész)	20
Aegis	6	Tie Fighter	24
Hoboken	10	Fate (2. rész)	28
King Quest VI	16	K240 (2. rész)	32
On the Ball	18	Alien Breed II	36
HellCab	19	C64-es flipperekről	40

Programozás

Amos	48	Rendszerbarát	71
Assembly rovat	69	Táblázatkezelők	72

Grafika

Ray-Tracing rovat	56
-------------------	----

Állandó rovatok

RÚNA	43	Atari rovat	66
Levelezés	46	PC hírek	74
Zenemánia	49	Külvilág	78
PC ABC	52	Demologia	80
Apróhirdetés	53		
Sega rovat	60		

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
 Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
 Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
 Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 198 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
 Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú
 DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
 ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
 Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:
 Zrínyi Nyomda Budapest • 94 2558/09-66-22 • Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató

Kid Chaos

E havi Amigás híreink kizárólag az Ocean nevét fogják dicsőíteni. Úgy látszik a cég még törődik az Amigásokkal, a programkínálat igen kecsegtető alkotásokat tár elénk.

Elsőként a Kid Chaos kerül terítékre. A játékban egy aranyos figurával játszhatunk, kit a gonosz tudósok a 21. századba küldtek előre, neki kell segítenünk, hogy visszatérhessen a saját idejébe. Őt világban kell keresztülvezetnünk Kid-et (pl. Secret Garden, Techno Fortress, Toxic Wasteland) és persze mindegyik világ igen ellenségesen viszonyul a mi kis Kid-ünkhöz.



A rossz fiúk és egyéb ártó szándékú ellenfeleink természetesen nem tudják megakadályozni tervünket, a játék végén visszatérünk otthonunkba. Bonus játékokat is beleépítettek a programozók a game-be, ezek segítségével kaphatunk kódokat a játékhoz. A kiváló grafikával felszerelkezett játék október magasságában fogja megörvendeztetni az Amiga és CD³² tulajdonosokat.

Jungle Strike

A Jungle Strike igen jól csengő név a konzol tulajdonosok fülében, nos most mindenfajta létező Amigára (500, 1200, CD³²) megjelenik a játék októberben. A Desert Strike-ra hasonlító játékban hasonló feladatokat kell megoldanunk. 9 küldetés

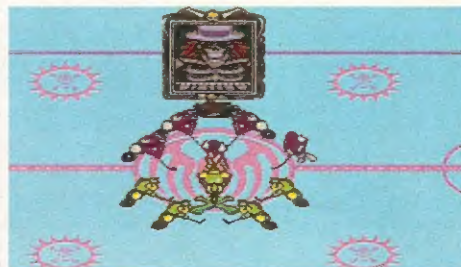
csomag vár ránk, mindegyik csomagban 6 vagy éppen 8 missziót kell teljesítenünk.



A játék felépítése nem igen változott a Desert Strike óta, talán inkább a grafikán és a missziók kidolgozottságán javítottak a fiúk. A játékban már 4 különböző típusú támadó eszköz közül választhatunk, a Comanche helikoptertől kezdve egészen az F117 Nighthawk Stealth Bomberig. Ha csak megközelíti is a Desert Strike által meghúzott mércét a játék, akkor sem fogunk csalódni benne, de szerintem meg is fogja ezt haladni.

Mutant League H.

23 mániákus csapattal versenyezhetünk a jégen, ahol is semmilyen szabályok nem kötik a versenyzőket, így nem kell meglepődnünk, ha ellenfelünk egyszerűen fegyvert ragad és lepuffant minket a játék kellős közepén. Természetesen ettől függetlenül a játék a pontok megszerzésére irányul, de mint azt már sejteni lehet, egy "kissé" könnyed felfogásban íródott a játék sztorija. A remek grafika és meglepő akciókkal tűzdelt játékot nem is tudom hirtelen, hogy a sportjátékosoknak, vagy inkább a verekedést/lövöldözést kedvelőknek ajánljam.



Úgy hiszem mindenkinek érdemes megtekinteni a programot, mely szintén októberben jelenik meg A500/A600-ra, illetve A1200-ra.

Mighty Max

1994-95 kedvenc figuráját varázsolja elénk az Ocean a következő programban, mely egy lendületes platform játéknak ígérkezik. 5 fantasztikus pályán kell vezérelnünk a három főhősünk közül valamelyiket (Max, Felix, Bea). A gonosz Skullmaster természetesen mindent megpróbál bevetni ellenünk, annak érdekében, hogy ne teljesíthessük küldetésünket, azonban ha ügyesek vagyunk, akkor természetesen nem okozhat gondot nekünk a fejtörők és az ügyességet kivánó részek megoldása. Speciális bonus



tárgyak és meglepetések egész erdeje vár minket a pályákon, bár szükségünk is lesz rá, mivel a Skullmaster igencsak feni ránk a fogát. Végső célunk az, hogy megakadályozzuk az egész világ elpusztítására alkalmas fegyver kifejlesztését és ezzel momentán megmentjük a földet. A szintén októberben megjelenő program kizárólag A1200-en fog futni.

Bear™

CD3

CD3: Átlagosnál valamivel gyengébb grafika és hangok a jellemzők (kellemes kivétel a Lotus). Nyugodtan felinstallálható a vinyóra (kb. 3.2 MB kell neki). Csak rajongóknak.

Hardware igény:

386/25, 1M, VGA, CD-ROM
DOS 5.0

52%

GREMLIN
CD-ROM



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP:

No itt ez a program, ami a Vroom felállította hagyományokat próbálja követni. A Vroomnak hatalmas sikere volt Amigán, méltán, hiszen nagyon gyors, élvezetes, szép kis autóverseny volt. És itt van ez a ... ez. Úgy gondolták, hogy képes lesz arra, hogy a Vroom vetélytársa legyen. Nos nem tudom. Az Amigás verziót nem láttam, de a PC-s verzió megtekintése után úgy gondolom, hogy az Amigás sem dönthette le az embereket a lábukról.

Enyhén szólva ocsmány (elnézést az "erős" kifejezésért), élvezhetetlen, lassú, szarok a hangjai... Mi több kell még egy rossz programhoz? Szerintem semmi. Ez maga az "Ideális" rossz program. Szerintem ezt még meg nézni sem érdemes (elnézést, ha ezzel megsértetem a Nigel Mansell's... rajongókat).

Na nézzük. Van egy CD. Van rajta három program (kb. 3.4 MB), igaz annyiba kerül, mint egy program. A háromból szerintem csak egy használható, ami elfér egy darab 1.44-es lemezen is, tehát még kevesebb helyet is foglal, mint ez a CD. Mit írjak erre? Tartsa meg az, aki összeállította.

Mr.T.



A Gremlin úgy gondolta kell valamit alakítania CD-s téren, ezért elkezdte a régi sikereket összemásolgatni CD-re (ez most úgy is nagy dolog). Ha azt vesszük, hogy ennek az előállítási költsége kisebb, mint a mágneslemezeké, és kevesebb helyet foglal el egy CD, mint 5 lemez, ráadásul a három játék egy árába kerül, akkor erre csak azt lehetne mondani, hogy: "GYERÜÜÜÜNK A BOLTBAI". Mondom: "...lehetne...". Tudni kell a játékokat összeválogatni. Ezen a CD-n (mint a címből is látni) három játék található. A ZOOL, a LOTUS és a NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Nézzük röviden melyik milyen.

ZOOL:

Amigán anno nagy siker volt az N. dimenzió nindzsa-hangyája. Aki csak annyit vár, mint amilyen az Amigás volt (valamivel gyengébb hangokkal), annak O.K.. Aki valamiféle 1993-hoz méltó dolgot vár, az jobb ha elfelejti. A 32 színes grafika eléggé egas (szerintem). A játékmenet mégcsak O.K., de a grafika irritáló. Hát ez lett az egykori Amigás siker Zoolból PC-n. Szerintem ezt sürgősen el kell felejtetni, és meg kell szerezni a Zool 2-t. Aki mégsem adja fel, annak röviden a sztori:

"Épp egy rutin felderítésen voltam, amikor a letapogatók egy érdekes pulzáló felhőt érzékeltek. Nindzsa ösztönöm azt súgta, hogy vizsgáljam meg ezt közelebbről. Hajóm egyszercsak egy örvénybe került, és a felhő felé kezdett repülni. Ekkor segítséget kértem a számítógéptől: Hé

Zool, elvesztetted az uralmat a hajó felett. Sok szerencsét!" Ennyit a segítségért. A becsapódás után a hajóm süllyedni kez-



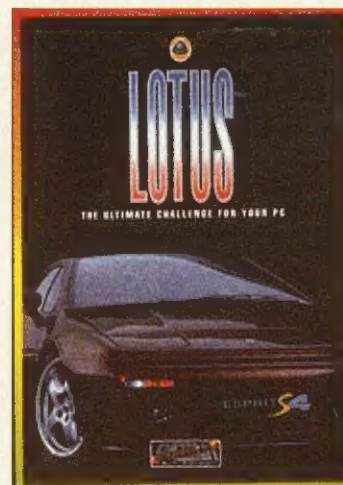
dett valami ragacsos lötytybe, ezért néhány pillanaton belül el kellett hagynom. Az utolsó pillanatban egy üzenet jelent meg a monitoromon: "Krool seregei elfoglalták a bolygót. Amíg nem pusztítod el őket, és nem lesz vége ennek a pulzálásnak, nem tudunk kimenteni. 'HQ'. Hát ez jó. Itt állok egy tortasziklán, hazámtól távol és egy sereg cukros műtyűrt kell legyőzőm... Na jó!" Innentől üsd vágd nem apád, csíh-puhi, gyenge grafika és hangok. Szerintem meg sem érdemes nézni.

LOTUS:

Amigán mindhárom résznek nagy sikere volt. Mindenki, aki Amigáról nyergelt át a PC-re, nagyon várta az esetleges átiratot. Jó ideig nem volt semmi.

Tavaly jelent meg egy tökéletes átirat. Ez azt jelenti, hogy a kivitelezése a programnak nem romlott, hanem ugyanolyan, mint Amigán (lehetett volna mondjuk 256 színes is, de ez is jó). Ez a Lotus az Amigás Lotus III-nak felel meg.

A játékot egy és két ember is játszhatja, lehet bajnokságban részt venni (mint a Lotus I-ben) és lehet időre is menni (mint a Lotus II-ben). Kiválaszthatjuk, hogy milyen nehézségi szinten óhajtjuk játszani a játékot.



Könnyű szinten (Easy) hét pályán, közepesen nehéz szinten (Medium) tíz, és nehéz szinten (Hard) tizenöt pályán kell győzelemre vinni az autónkat. Ki lehet választani, hogy a gép adja a pályákat, a játékos válassza ki azokat, vagy pedig saját szerkesztésű pályán versenyezzünk. A három Lotus közül ez a legjobb, és ezt konvertálták csak át PC-re. Ennek a gyűjteménynek ez az egyetlen játékra érdemes darabja (szerintem).

AEGIS

Íme egy nagyszerű játék, mely egyesíti magában a szimuláció örömeit a stratégiai fogásokkal. Bátran ajánlhatjuk mindenkinek.

Hardware igény:

386DX/25, 4 MB RAM,
20 MB HD, SVGA, CD-ROM

82%

TIME WARNER
PC CD-ROM

TÜZERŐ A Tengeren

Évezredek át, a XX. század egyik kiemelkedő találmányának, a repülőgépek megjelenéséig, a bolygónk 2/3-át beborító tengerek biztosították a második legfontosabb csatateret a -rövidebb békéktől eltekintve- szünet nélkül háborúzó népek számára. A történelem



képezeltebb krónikájának éonoktól megsárgult lapjaira felkerült az ókori görög városállamok egyesített flottáját alkotó trieráknak, a perzsa hódítók pentekontériáival vívott keserves küzdelme, valamint fellapozhatók a római galák és a mediterrán térség településeinek utánpótlását fenyegető kalóz liburnák ütközetel is.

Egészen a századunk harmadik évtizedéig tartotta magát azon általános gyakorlat, miszerint egy ország hatalmának megítélésében elsődleges szerepet játszott rendszerben tartott hadiflottájának ütközéssége és nem utolsósorban a kapitális hajóegységeinek száma. Ennek a mai szemmel meglehetősen szűk látókörű és idejétmúlt elméletnek a létjogosultságát



azonban évszázadokon át maga a történelem szolgáltatja. A tengerek feletti korlátlan hatalom a gyarmatbirodalmak mérhetetlenül gyors kialakulását eredményezte, míg egy döntő fontosságú ütközetben elszenvedett vereség akár évszázadokra gátját szabhatta az érintett országok nagyhatalmi törekvéseinek. A hullámsírbá merülő hajók viszont, gyakran már pusztulásuk pillanatában kipattintottak egy elkövetkezendő újabb konfliktus szikrája, így az órákig kör bezárult, és a státuszlombólumnak tekintett flottafejlesztés még intenzívebben folytatódott.

Az USN első rakétafegyverzettel ellátott cirkálója, az átalakított Baltimore osztályú Boston (CAG1) volt. A Terrier felszín-levegő rakéták ikerindítóját az X és Y lövegtorony helyén alakították ki.

A tengerek feletti uralom kivására és annak konzekvens gyakorlatára irányuló törekvések célorientált hajók építését vonták maguk után. Ez a folyamat pedig a hadiflották fokozatos kialakulásához vezetett. Egyre növekvő számban gördültek le a sólyákról a végtelen vizek feletti ellenőrzés gyakorlati megtestesítői, a hadihajók.

Bár minden kétséget kizáróan ezek a -gyakran művészi kidol-

gozású- vízi járművek voltak az ütközetek főszereplői, a csaták kimenetelét egy másik tényező, az általuk képviselt tüzerő döntötte el. Tehát minden hadiflotta a korszak leghatékonyabb ágyúinak kifejlesztésére és birtoklására törekedett.

Már az ókori hadigályákon alkalmaztak nagyobb sziklák és kátránnyal töltött, lángoló hordók kilövésére használható kaptulokat, bár ezek hatékonysága -főleg mozgó célpontok esetén- erősen kétségesnek tűnik. A hadihajók és fedélzeti fegyverek igazi fejlődésének kezdetét valójában a nagy felfedezések következtében fellépő változások jelentették.

A gyarmatosítás kezdetével egyre fokozódott a tengeri szállítóhajók, -merchantman-ek, fluték és pinasse-ok iránti kereslet. A tengerészeknek az új világ mesés kincseiről szóló elbeszélései pedig újabb komplikációkhoz vezettek. Megjelentek a spanyol ezüst-konvojok rémei, a kalózok. Pillanatokon belül élet-halál kérdése lett a hajók kielégítő védelme. Megnövekedett a kereskedelmi hajók ágyúinak száma és több ütegfedélzetű, hadi galleonok járőröztek a kalóz veszélyes területeken.

A XVII. sz-i klasszikus kalóz-támadások fregattjainak simacsövű, előlított ágyúi csak néhány

száz méteres lőtávolsággal rendelkeztek, mégis abban a korszakban ezek voltak a legkiválóbbak. Kartács záporuk könnyen megtizedelte a kiszemelt hajók legénységét, és láncokkal összekapcsolt golyók a legbűszkebb árbocot is ledöntötték.

A vitorlás hadihajó-építés csúcspontja és egyben utolsó fázisát képviselő sorhajók a XVIII. sz. kezdetén tűntek fel a tengeren. Ezek a XVII. sz. galleonjait felváltó, akár három ütegfedélzettel és 130 ágyúval rendelkező hadihajók, az elkövetkezen-

Az AEGIS megbízhatóságát tekintve negatív rekordnak számít az 1988 július 3-án, a USS Vincennes (CG49) közreműködésével bekövetkező tragédia. A Hormuz-i szorosban járőrtengénységet folytató cirkáló néhány perccel egy iráni ágyúnaszáddal vívott összecsapást követően, két SM-2 MR rakétát indított a tőle 9 km távolságra lévő -támadó szándékúnak vélt- repülőgépre. A tévedés, mely az iráni légitársaság Airbus-ának pusztulását eredményezte, 290 áldozatot követelt.

dő másfél évszázadon át uralták az óceánokat. A megjelenésük nemcsak a tengeri tüzerő drámai megnövekedését, hanem az addig alkalmazott harcmodor módosulását is eredményezte. A csatáláncot, a teljes sortüzeket lehetővé

tevő 'liba-sor' alakzat váltotta fel, mely egészen az I. világháború végéig érvényben volt. A XIX. sz. első éveinek 32 fontos ágyú 4 km-es távolságra is ellőtték 16 kg súlyú golyókat, de az I. osztályú sorhajók méteres vastagságú fából készült oldalait csak 400 méteren belül tá-



volságokról voltak képesek átutni. Az ütegfedélzeteken a csata alatt uralkodó állapot pedig csak a pokolhoz volt hasonlítható. Mindent áthatott a folytonos ágyüdörgés és a hátrasiklás pokoli robaja. A szűk tereket néhány sortűz után ellepte a könnyfacsaró, csípős löporfüst és a minden védőruhát nélkülöző tüzerek gyakran elveszítették hallásukat.

Az amerikai polgárháború folyamán, 1862 március 9-én lezajló Hampton Roads-i ütközet jelentette a következő fordulópontot a hadihajók történetében. Bár a Virginia és a Monitor párharcra döntetlenül végződött, az unió hadihajója két 11-es ágyújának forgatható lövegtoronyban történő elhelyezett hatalmas előrelépés volt.

A hajóosztály névadó egységének, a USS Ticonderogának (CG47) építési költsége a 1978-as költségvetési évben történt elfogadásakor megközelítette a 930 millió USD-t.

A század második felében egymást követve jelentek meg a kazamata, majd barbett páncélosok, melyek már az új, robbanó gránátot tüzelő, hátultöltős lövegekkel voltak felszerelve. Ezek a hajók akár 12 km-es távolságból is tüzet nyithattak egymásra, és nemsokára már a páncélozott csatahajók alkották a nagyhatalmak flottáinak gerincét és képviselték az eregységet.

A századforduló idején domináló világ újrafelosztási törekvések eddig nem látott szintre emelték a flotta versengést, így nem meglepő, hogy 1914-re, egy év-

századdal a Trafalgári ütközet és ötven évvel az első páncélos hadihajók megjelenését követően, a HMS Dreadnought-hoz hasonló 20.000 tonnás óriások voltak a tengerek verhetetlen urai. Mi tagadás, 22 csomós sebességük és 10 legalább 28 cm kaliberű, tornyokban elhelyezett lövegekkel valóban legyőzhetetlennek tűnhettek. A tervezők nagy hangsúlyt fektettek a lövegek rombolóerejére és a pontos tűzvezetésre, így a háború utolsó évére, a 16-es haditengerészeti ágyúk hatásos lötvolsága elérte a 32 km-t.



Mindezek ellenére a Nagy Háború két új fegyverének, a bombázógépnek és a tengeraltjárónak fokozatos tökéletesedése megkongatta a lélekharangot a páncélozott úszó erdők felett.

Bizonyosságot az angol 'Z' erő pusztulása szolgáltatott, hiszen a légi fedezet nélkül haladó Prince of Wales csatahajót és Repulse csatacirkálót kizárólag a japán torpedóvetők támadásai küldték a hullámsírbai. A '42 év nagy csendes-óceáni ütközetel pedig minden kétséget kizáróan megerősítették, hogy a repülőgép-hordozó lett a tengerek új réme, melynek zuhanóbombázói és torpedóvetői kímélet nélkül leszármoltak a trónt előzőleg bitorló óriásokkal, pusztulásra ítélve a csatahajók legújabb generációjának leghatalmasabbjait. A 72.000 tonnás Yamato-t és Mushasit úgy nyelte el az óceán, hogy a 42 km-re hordó, 46 cm-es ütegeiből egyetlen sortűz sem dördült ellenséges csatahajók irányába. Megsemmisülésük egy több száz éves korszak végét jelentette.

A haditengerészeti löveg fokozatosan elveszítette stratégiai jelentőségét, átengedve a terepet a cirkálórakétának, mely sokkal

messzebbre, utolérhetetlen pontossággal juttatta el robbanófejét. A rakéták csekély helyigénye - a tüzerő megnövekedése ellenére - kisebb, jobban manőverező hajók építését tette lehetővé. Az ultra-költséges csatahajók lövege ezen a téren sem kelhettek versenyre a korszerű rakétás-cirkálók Tomahawk vagy Shipwreck rakétái által képviselt tüzerővel.

Hogy pontosan mi lesz a tengeri hadviselés abszolút fegyvere? Erre a kérdésre felettébb nehéz a válasz, hiszen az emberiség önpusztító zsenialitásának semmi és senki nem szab határt, ha újabb és hatékonyabb fegyverek kifejlesztéséről van szó.

A TICONDEROGÁK

Az USN kötelékében szolgáló lovák és a két Kirov osztályú csatacirkálótól eltérően, napjainkban a rakétás cirkálók jelentik a modern haditengerészetek legütőképesebb felszíni egységeit. Bár méretük és vízkiszorításuk (8.000 - 27.000 t) alapján csak kistestvéreik lehetnének a második világháború nehézcirkálói, fedélzeti elektronikájuk, szenzorai és intelligens fegyvereik sokszorosan felülmúlják a Hipper vagy bármelyik Des Moines osztályú hajóegység ütőképességét. A feladatkörük is módosult az elmúlt néhány évtized során, hiszen alkalmazásuk az egyes nagyhatalmak új tengeri stratégiájának következtében egyre inkább defenzív feladatokat szolgál.

A szovjet flottafejlesztési tervekben évtizedeken át nem tulajdonítottak különösebb jelentőséget a haditengerészeti légitörőnek. Legfontosabb offenzív fegyverüknek a nagyhatótávolságú robotrepülőgépeket tekintették, így a cirkálók, mint ezeknek a rakétáknak a elsődleges indítóplatformjai megtartották klasszikus, támadó szerepüket. Az USN taktikai csapásmérő erejének magját viszont minden kétséget kizáróan a repülő-

gép-hordozókról felszálló bombázók jelentik, így a cirkálók legfontosabb feladatává a hordozókra épülő támadóegységek, a CBG-k, légitámadásoktól



való oltalmazása vált. Fegyverzetük és szenzorai is ennek a célnak megfelelően specializálódtak, meggondolatlanul lecsökkentve F-F tüzeijüket.

A Spruance-osztályú (DDG963) rombolókra a megtévesztésig hasonlító Ticonderoga (CG47) rakétás-cirkálók a legmodernebb képviselői az USN által követett stratégiai koncepciónak. Az említett hasonlóság pedig nem a véletlen, hanem az építési költségek csökkentésére való törekvések műve, melyek következményeként ezeket a cirkálókat a már kipróbált és bevált hajótest felhasználásával tervezték. Azért nyilvánvalóan

A Ticonderoga osztály hajóegységgel a nevüket kivétel nélkül az Amerikai Egyesült Államok történelmének egy-egy híres csatájáról kapták.

akadnak szemmel első pillantásra kevésbé látható különbségek is, hiszen a Ticonderogák megnövelt hossza a hajótest

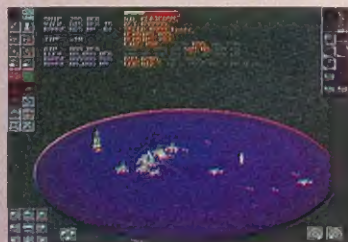




meghajtásnak az együttes költségei kellően magasnak bizonyult a tervezet Kongresszus általi elfogadtatásához. A komptomisszumos megoldást a gázturbinák beépítése jelentette, mert valójában mi szükség van egy nukleáris kísérőhajóra, ha magát az oltalmazandó hordozót is hagyományos üzemanyag hajtja.

A cirkálók folytonos fejlesztés alatt állnak, így pillanatnyilag 4 egymástól eltérő felszereltségi, ún. 'Baseline' szabványt lehet megkülönböztetni.

I. CG47-51: Mk.26-os, iker indítóberendezés



II. CG52-58: VLS Indítóberendezés és Tomahawk rakéták

III. CG59-64: Módosított SPY-1B lokátor, UYQ-21 CIC képernyők a CIC-ben

IV. CG65- Gyorsabb UYK-43/44 adatfeldolgozó számítógépek.

AEGIS, mint rendszer:

A CD tokján, a gépkönyv borítóján és a szimuláció folyamán számtalanszor találkozhattunk ezzel a felirattal, amiről a tapasztaltabbak talán már sejtették, hogy ebben az esetben is - mint a nyugati fegyverrendszereknél általában - egy akronímvával, azaz egy hosszabb elnevezés kezdőbetűiből kialakított szóval állunk szemben. Valóban az AEGIS nem más, mint az Airborne Early Warning Ground Integration System rövidítése, de mi a pontos feladata ennek az egekig magaslati rendszernek? Az AEGIS kifejlesztéséhez vezető okok közül elsősorban a szovjet és minden bizonnyal a CIS haditengerészet '80-as évek elejétől alkalmazandó hordozók elleni stratégiát kell kiemelni. Űtőképes haditengerészeti légierő hiányában, a moszkvai hadvezetés légi és felszíni indítású robotrepülőgépek tömeges támadásával kívánta elérni a NATO CBG-jei hatékony védelmét ellátó kísérőhajók semlegesítését,

majd ennek bekövetkeztével magának a hordozónak a megsemmisítését. Ez a támadástípus hatalmas kihívást jelentett a meglévő védelmi rendszerek számára, hiszen a felbukkanó veszélyre való azonnali reagálás mellett, az érzékelőknek a számtalan közeledő célpont folyamatos követését is biztosítani kellett volna. Ilyen kapacitásra azonban a hagyományos, forgó lokátorok egyszerűen nem voltak képesek. Így nyilvánvalóvá vált, hogy ez a probléma kizárólag egy fejlettebb technológiát alkalmazó, új rendszer kifejlesztésével oldható meg. És ekkor irányult a kutatók figyelme a későbbiekben SPY-1-nek elnevezett, 3D-s fázisvezérelt lokátorra. Az AEGIS "szemét" az a négy, egyenként 4,100 küllőállító érzékelőből álló, 13,3 m² felületű SPY-1A lokátor biztosítja, melyeket az egybefüggő, 360°-os légtérfigyelés érdekében a



hajó felépítményén párokban helyeztek el. Normál üzemelési módban a lokátorok nemcsak a hajót körülvevő 324 km sugarú körben ellenőrzik a légtérrel, de felkészültek a tenger felszíne felett néhány méterrel száguldó rakéták észlelésére is. Ezt a célt szolgálják azok a vízszintes sugárnyalábok, melyek 83 km távolságig, pontosan ilyen repülési profilt követő célpontok felderítése céljából pásztázzák a horizontot.

Az UYK-1 típusú számítógépek által akár egyenként is mozgatható szenzorok egyszerre véggezhetnek légtérrelőrzést, célfelderítést és célkövetést, miközben információt szolgáltatnak a tűzvezető lokátorok számára, és biztosítják az indított saját rakéták rávezetését is. Bármilyen tárgy detektálása esetén, a számítógépek azonnal újabb sugárnyalábokat irányíthatnak a jel forrásának irányába, drasztikusan lecsökkentve a stabil célkövetéshez szükséges

időt. A rendszer ezután elemzi a befogott célokat, majd egy prioritási sorrend felállítását követően -automata beállítás esetén-, megkezdi a számítógépek által legveszélyesebbnek vélték következtetés semlegesítését. Sokaknak minden bizonnyal enyhén futurisztikusnak tűnhet, ez a 'mindentudó'berendezés, pedig semmilyen sci-fi-ről nincs itt szó. Az AEGIS sikerességének titka, a számtalan szenzor, számítógép és vezérlőegység között kialakított komplex hálózat, mely lehetővé teszi az információk konstans, fennakadás mentes áramlását. Tehát a SPY-1-ek kommunikálnak az SPS-49 (V)6-os nagy hatótávolságú légtérrelőrző lokátorral, a négy Mk.99-es légvédelmi tűzvezető rendszerrel, valamint sok más -a gépkönyv oldalain rész-



letesen felsorolt- fedélzeti berendezéssel.

Annak ellenére, hogy az AEGIS rendszer képtelen az aktuálisan követett célok típusának pontos meghatározására, a fedélzeti érzékelők kíváló légtérfedéséből adódóan lényegesen lecsökkenthető a CAP-on lévő Tomcat-ek száma.

FALANX RAKÉTÁK ELLEN:

A USN egységeihez hasonlóan, a Ticonderoga osztály hajói is azokkal a Harpoon, Tomahawk, Asroc és Adcap robotrepülőekkel, illetve torpedókkal vannak felszerelve, melyek más szimulációkból már jól ismertek. Eddig a pillanatig viszont kevés szó esett a flotta csöves és légvédelmi fegyvereiről, így ideje megismerkedni az amerikai hadihajók elsőszámú felszín-levegő-

A USN által harci körülmények között végrehajtott első eredményes felszín-levegő rakéta indítás 1968 május 13-án történt, mikor a Tonkin-öbölben tevékenykedő USS Long Beach (CGN9) Talos rakétákkal megsemmisített egy észak-vietnámi légtérben tartózkodó, szupersonikus Mig-ét.

A vitorlás, több ütegfedélzetes sorhajók és fregattok klaszszikus értelemben vett utolsó nagyszabású ütközete az 1805 október 21-i Trafalgar-i csata volt.

Lehetőség nyílik a kötelék többi hajóról beérkező adatok feldolgozására, valamint az események koordinálására.

A Ticonderogák lelkét jelentő AEGIS rendszert először az atommeghajtású ún. 'csapásmérő cirkáló'-ba, majd az Improved Virginia osztályú (CGN42) rakétás-cirkálóba szándékozták beépíteni, azonban a rendszer kiépítésének és az atom-

Vízkeszítésük (9,055 tonna) és megdöbbenő tűzerőjük ellenére a Ticonderoga-t és első testvérhajóját a Yorktown-t (CG48) rakétás rombolóként (DDG) kezdték építeni. Rakétás cirkálóvá való átsorolásuk 1980. január 1-én következett be.

rakétájával. A General Dynamics cég Standard SM-2 MR típusú közepes hatótávolságú légvédelmi rakétáját kifejezetten az AEGIS elektronikus vezérlőrendszereivel való kompatibilitásra tervezték. A félaktív radar önrávezetésű, 2 mach feletti sebességgel tartományokban szárguldo fegyver, veszélyes ellenfélnek bizonyult a cirkálót 70 km-nél jobban megközelítő harci gépek számára. A Standard korlátozott felszín-felszín képességekkel is rendelkezik (Harpoon-ban is tapasztalható), de ezen alkalmazási mód kihasználására ebben a programban nem nyílik lehetőség. A másik érdekességet a végső irányítási fázisban lévő hajó-elleni rakétákkal szembeni utolsó védelmi vonalat jelentő CIWS Mk.16 rendszer (ejtsd szí-víz) két 20 mm-es gépágyúja jelenti. Ez a Phalanx elnevezésű pontvédelmet ellátó fegyver, melyet egy angol szakkönyv hazai kiadásában a hangzatos, bár kellően magyartalan 'közel-körzeti revolverágyú' elnevezéssel illettek, valójában nem más, mint a vadászgépekben alkalmazott M61A1 Vulcan-nak egy speciális változata. A cirkáló két oldalán elhelyezett, 170°-os ívben mozgó hat-csőű gépágyú önálló tűzvezető lokátorral rendelkezik, mely az Mk.149-es urán magvaslőszerrel gránát-falat emel a közeledő rakéta előtt. A jellegzetes fehér kupolájáról könnyen felismerhető ütegek effektív lőtávolsága 410 és 1370 m között van. A CIWS-t ajánlatos mindig automata vezérlésen hagyni, mert így elkerülhetőek az olyan kelemetlen meglepetések, mint amelyek a Perzsia-öbölben őrzőhajó USS Stark (FFG31) fregattot is érték. Az 1987 május 17-én becsapódott iraki Exocet 37 halálos áldozatot követelt. Az Mk. 45-ös, 6 személyes toronyban elhelyezett 127 mm-es L/54-es gyorstűzelő ágyú egyaránt alkalmazható kis sebességű repülő célpontok,

könnyű páncélvédettségű naszádok és fűrotornyok ellen. Pontossága mozgó célpontokra való tüzelés esetén lényegesen lecsökken, és a gránátok mérsékelt rombolóereje sem teszi lehetővé túlzott rombolást. Ezt a fegyvert csak végső elkeseredésben ajánlatos alkalmazni.

VESZÉLYZÓNÁK:

A USN. AEGIS cirkálóin parancsnoki beosztásban eltöltött 11 év alatt, 1982-től egészen 1993-ig, számos krízis övezetben lehet bizonyítani, hogy nem az admirális atya kapcsolatai felelősek a kinevezésért. A hét hadszíntér között akadnak abszolút fiktív események, hiszen 1982-ben a



Ticonderoga legjobb esetében is csak a próbaútján és nem mint az angol inváziós flottá előőrseként hajózhatott, hiszen hivatalos hadrendbe állítására csak 1983. január 1-én került sor. A Szidra- és Perzsia-öbölben való

Napjainkban csak egyetlen más hajó-osztály rendelkezik AEGIS rendszerrel. Az Adams (DDG2) és Coontz (DDG40) osztályú rombolók felváltására tervezett Arleigh Burke-ből (DDG51) egy 29 egységet számláló sorozat építését tervezik.

őrzőhajókat, valamint a Desert Shield és Desert Storm hadműveletekben való részvétel akár teljesen hihető is lehetne, ha eltekintünk attól a látszólag lényegtelen tényről, hogy az ezen akciókban résztvevő USS Lake Champlain-t csak 1988 augusztusában vette át a haditengerészet. Fiktív mivolta ellenére messzemenőig élvezhető az 1992-es Fekete-tengeri konfliktus, hiszen felidéri a hideghá-

borús techno-thrillerek napjainkra már klasszikusnak számító tengeri ütközetének hangulatát. Az 1993-as Adria-i cirkálás pedig némi aktualitást csempész az összességében több mint 100 történelmi alapokon nyugvó, viszonylag pontos tengeri összecsapás közé.

'JÓNÁS KÖNYVE':

Nem vallási tartalmú kiadványról van szó mint ahogyan azt a bibliai eredetű név sejtetni enged, bár átvitt értelemben nem járunk messze a témától, hiszen a James's Warbook elnevezés egyértelműen a haditechnikai iránt érdeklődők bibliájaként számontartott Jane's



en felhíborítónak találok, hogy a CD-ROM biztosította kapacitás ellenére, egy "encyclopédia" ilyen színvonalatlanra sikeredjen. Ki hallott már arról, hogy a tomboló harc hevében az azonosítási indexért nyúló parancsnok a keresett fegyver helyén pár bocsánatkérő szót és egy, az adott helyzetben abszolút használhatatlan E-Mail címet talál. Talán a későbbiekben még fel is venné a kapcsolatot és segédkezne az adatbázis bővítésében, ha a csatát túlélne.

HADBÍRÓSÁG ELŐTT...

Reménykednék a bizottság jóindulatában, de a lelkem mélyén már beletörődtem a lefokozásomba. Talán túlzottan sok a támadható felület. Nem lehet enyhítő körülmény az általánosságokban bővelkedő 'Electronic book', bár a fotóanyaga megérdemli az elismerést, a hang FX-ek hallatán sem derülne nekem jobb kedvre a mogorva bírálók, a 20 MB HD helyigény említése pedig könnyem jelenthetné végleges eltávolításomat a USN kötelékéből. Az audio track-ek feltehetően módosítanák az ügyész álláspontját, ez-

Már csak a USN flottájában vannak szolgálatban csatahajók. A négy Iowa (BB61-64) osztályú hajót csak a legkorszerűbb fegyverekkel és berendezésekkel történő modernizálást követően állították ismét hadrendbe.

zel azonban nagy rizikót vállalok, hiszen ekkor bármelyik könyv aktiválása fatális következményekkel járhat. Egyedül abban bízhatok, hogy a hadműveletek lekötik majd az admirálisok figyelmét, én pedig megtarthatom rendfokozatom.

Sorell'

SH. L. of Hoboken

Ez a játék RPG-nek egyszerű, kalandjátéknak pedig gyenge. De ha összességében vizsgáljuk a dolgot, akkor könnyen megállapíthatjuk hogy valami fantasztikusan hatalmasat alkottak a készítők. Aki szereti a humort, és jól tud angolul, az nagyon jól játszhat a programmal.

Hardware igény:

386, 2 MB RAM, 7 MB HD,
DOS 5.0, hangkártya

92%

LEGEND
PC DISK

Superhero LEAGUE OF HOBOKEN

Aztán újra csend lett. Szokatlannul nagy csend. Olyankor szokott ez történni, ha Matilda, a központi számítógép megsértődik a riadója keltette általános érdeklenségen, és valami na-

ügybuzgalmat, melyet megnyugtatóra tettek, letett megtorlási szándékáról és kiosztotta az aznapi feladatokat. Mint mindig, most is öt gondosan megválogatott küldetést kellett teljesítenie természetfölbőlti képességekkel rendelkező csapatának, méghozzá minél előbb, hiszen ki tudja mi vár a lustálkodókra.

Hőseink már előre rosszul érezték magukat a rájuk váró megpróbáltatásoktól, de legyűrték balsejtelmeket és sors-húzással eldöntötték, ki legyen az a két szerencsés, aki ma lít-hon maradhat az ebédlőben, és jól röhöghet magában szerencsétlen társain.

ték a vlaszbábu egy titkos rekeszből, aztán elindultak küldetésni.

Megérkezve Newark (10;2)-es koordinátájára (első feladatuk helyszínére), elhűlve vették szemügyre azt a hihetetlen méretű Jalapeo halmot, mely már számtalan embernek okozott heteken át tartó gyomorégést. Rémműlten kezdtek a raktárhelyiség kijáratára felé hátrálni. Egy, csak egy legény volt, ki heveny nyálcsorgatás kíséretében vettette rá magát a gigantikus fűszerhalomra. Igen, Vaspocak volt az, ki superképessége révén veszélytelenül meg tudott enni minden fűszeres ételt. Nem telt bele három és fél hét, máris



Minden egy szép napos délelőttön kezdődött. A gamma sugárzás alig haladta meg a normális érték huszonháromszorosát, az utcákon csak néhány ember bókászott, és még az ügyészek vérszomjas csapata is visszahúzódott titkos barlangjába, hogy bevásárlószatyros nénikéken gyakorolják sötét praktikáikat. Úgy tűnt semmi baj nem történhet, mikor egyszer csak...

Valami különös, vérfagyasztó vinnyogás törte meg a csendet a Hobokeni Szuperhős Alakulat atombiztos főhadiszállásán. Alig telt bele öt perc, mire kinyílt az első álmosan pislogó szem, és felhangzott egy unott hang:

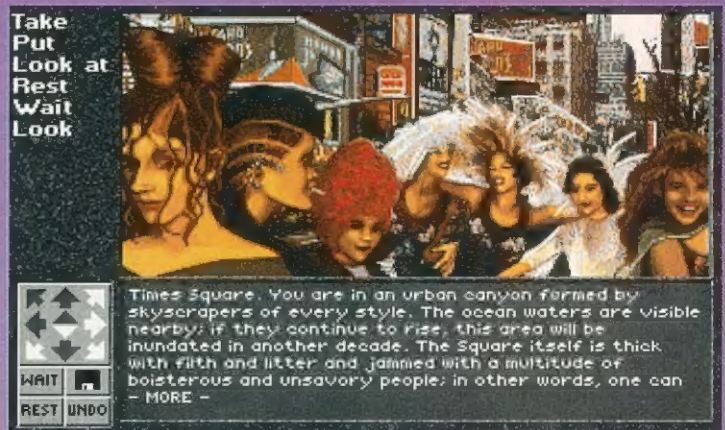
"Mé' nem tudnak má' békébe hagyni minket azok a gonoszok?"

gyon, de nagyon durva visszavágáson törli logikai áramkörét. Ezt már nem hagyhatták figyelmen kívül hőseink, hiszen jól emlékeztek, nem egyszer előkerült már ilyenkor az elektromos ösztöke, a gumírozott orrszőrcsipejtő, és akkor ezek még a jobbik



variációnak számítottak. Egy pilanat alatt felpattantak mindahányan, és vadul rohanni kezdtek az eligazítótér felé.

Épp idejében érkeztek, hiszen Matilda már éppen vette volna elő olombetétetes lábszörtelenítő gépét, de aztán látva a nagy



Négy balszerencsés emberünk, Karmazsin Szalag, Robomop, Trópusi Olajember és Vaspocak elkezdte összegyűjteni a legfontosabb holmikat, amikre szükségük lehet kalandjaik közben. Kiűrtették a földszinti szekrényt, lenyúlták az alagsori múzeumból az olajfestményt, hogy jó pénzért tüladjanak rajta, sőt még a Sinatra felvételeit tartalmazó kazettát is magukhoz vet-

csak egy kissé maszatos rongydarab hevert a helyiség padlóján, melyet emberünk büszke vigyorgás közepette magához is vett, miközben a többiek többkevesebb sikerrel küzdöttek a rájuk törő hányinger ellen.

Még mindig elég megviselt csapatunk egymást támogatva indult el, hogy az emberiség jövője érdekében megbirkózzon to-

vábbl küldetéseivel. A 2C (7:11)-es falvacskába betérve megpillantották azt a vadul béggető báránycsapatot, mely rettegésben tartotta az egész települést. Egy pillanat alatt átláták a helyzet komolyságát és akcióba lendültek: inuk szakadtából kezdtek rohanni minél távolabb ettől az elátkozott helytől. Meg sem álltak egész 2D (12:8)-ig, ahol is végre menedékre leltek egy lerobbant autó csomagtartójában. Pontosabban lettek volna, ha azt már nem foglalta volna el egy kegyegő szerkezettel ellátott Limburger-bomba, mely felrobbanása esetén kb. egy mérföldes körzetben gyilkos sajtáradattal pusztította volna végig a környéket.

Tudták, nincs menekvés, itt már csak a csoda segíthet. Sorsukba beletörődve ültek hát le kockapókerezni, mikor odasétált hozzájuk a jóságos rendezőbácsi, és megmutatta nekik a forgatókönyvet, miszerint nekik most 2D (8:8)-ba kell menniük a kiskereskedésbe a megfelelő fegyverekért. Mondanom se kell, a dolgok ílgíyen való alakulása után a sajtevdő mikrobák és a bárányiasztó spray segítségével már pillanatok műve volt csak, hogy még két megbízatással kevesebb legyen a teljesítendő közzött.

Az ilyen isteni beavatkozás csak egyféleképpen lehet megköszönni, a szent PC előtt (2D (7:10)). Csakhogy a főpapnak szörnyű problémája akadt: a Mindenható Számítógép nem hajlandó megosztani vele háttartalan tudását, hiába próbál-



kozik bármilyen primitív szertartással. Mióta az egyik hívő egy cserepesvirágot küldött azzal az óhajjal, hogy az a Mindenség Oltárára kerüljön, a képernyőn csupán apró hangyák serege rohangál. Nos, persze csapatunk rögtön rájött honnét fúj a szél, hiszen majd levitte mindahányuk kalapját, de még arra is rájöttek, mi lehet a gond, mikor Karmazsin Szalag egy ügyetlennek tűnő, de későbbi állítása szerint szándékos mozdulattal lesöpörte a cserepet arról a mágnesről, mely eddig a Legnagyobb Szentséget gátolta áldásos tevékenysége kifejtésében.

Már csak egyetlen teendő maradt, Doktor Entropy, a világpusztulásra törő örült főgonosz megfékezése. Robomop érezte, semmi nem állíthatja meg. Vadul lebegtette mosogatószivacsait, fékeveszetten csapkodott zsebseprőivel, és egyenesen nekiment annak a plorpiumlemeznek, mely elzárta a továbbhaladás útját a 2C (4:12)-es házikóban. Miután társai felloccsol-

ták, közölték vele, hogy ez a fal bármilyen külső hatásnak ellenáll, kivéve egy bizonyos keveréknek. Minő véletlen, ennek három összetevője pont visszamaradt az előzőleg teljesített



küldetések után, így azokat a rongydarabokkal felítatva, máris szétolvashatták az utolsó akadályt is, mely közéjük és végcéjük közé állt.

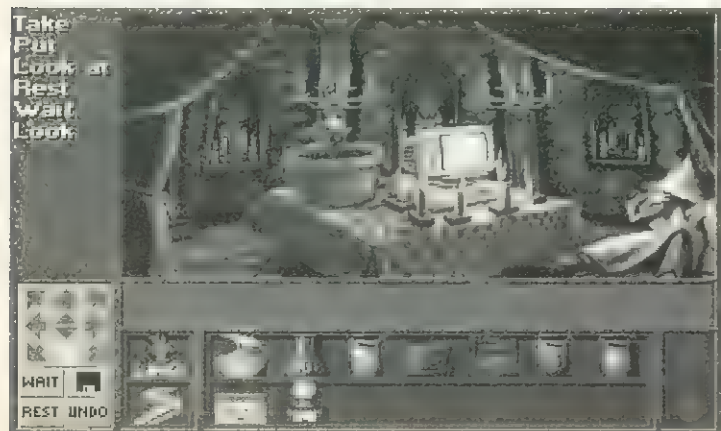
Aztán persze, ahogy az már lenni szokott, megjelent még egy utolsó utáni akadály is egy erőter személyében, hogy mégse legyen olyan egyszerű főellenfél, és a világ elpusztítására képes gépezet kiiktatása. Ezen a hihetetlenül alávaló húzason felháborodva Robomop ismét örült takarításba kezdett, eltüntetve minden szennyeződést, ami eltakarta a gépezet elektromos vezetékeit. Hopsz, egy rántás és volt veszély, nincs veszély. Ezzel végre minden probléma megoldódott, mindenki megnyugodhatott és visszatérhetett a bázisára. Minden rendben is ment egészen míg...

Valami különös, vérfagyasztó vinnyogás törté meg a csendet a Hobokeni Szuperhős Alakulat atombiztos főhadiszállásán. Mivel a folytatást már úgy is mindenki tudja, inkább rögtön át is adnám a szót Karmazsin Szalagnak, hadd mondja el ő, mi történt velük eztán. Szalag.

-Köszönöm, Mesélő. Szóval itt vagyunk ugyebár a 2C szektor (7:6)-os koordinátáján. Ez idáig ez a helyszín megközelíthetetlen volt számunkra, de most, most érkezett csapattagunk segítségével már le tudtuk győzni azt a kis akadályt, mely idáig apró hullámokat vetve húzódtott a part és az irányítótorny között. Most mindenki méltán kérdezhetné, hogy mégis mit keresünk mi itt, melyre egyetlen váiasz

van csupán: azt a ruhát, mely a szekrényben található. Erre aztán újra felvetődhet az a kérdés, hogy és ez ugyan miért jó nekünk, mire a válasz: hogy ezt viselve felvidítsuk egy halódó lélek utolsó pillanatait a 2D (13:6)-os falu sámánjánál, és meggyőzzük, hogy mondja már meg nekünk azt a receptet, mely az első küldetés teljesítéséhez kell.

Mivel a mai világban amúgy is oly kevés jótétemény történik, folytassuk áldásos tevékenységünket azzal, hogy megmentjük az embertelen körülmények között dolgozó 1C-bei munkások szeme világát azzal, hogy kicseréljük a 98 Wattos izzót a szerződésben foglaltak szerinti, és a 2C (4:12) helyszínen található 100 Wattosra. Cserébe ne is kérjünk mást, csak azt az avocadót, és guacamole-t, mely a

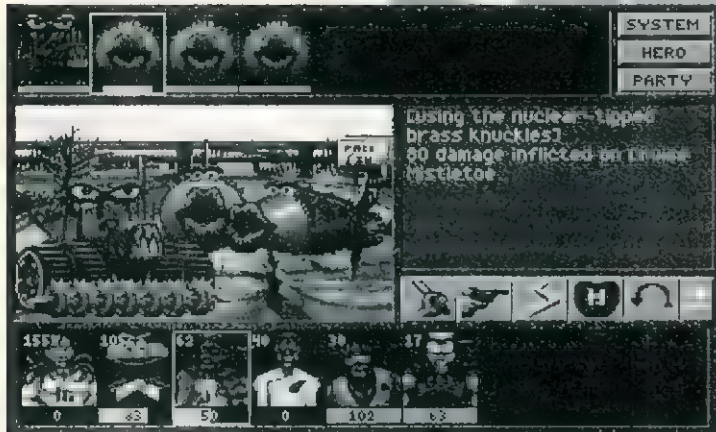


gyár inentől majd két és fél perces működése során termelődött, míg nem a munkások újra föllázadtak a 0.5°C-kal alacsonyabb hőmérséklet miatt. Mesélő.

No, igen. El lehet képzelni, milyen hatással volt önzetlen működésük által kiváltott elégedetlenség amúgyis elég rossz kedélyű hőseinkre. Megfogadták, hogy most aztán egy igazán gonosz dolgot fognak tenni, még akkor is, ha ezzel a Föld

nem válaszol egyetlen küldetésre sem a Scrantoni Szuperhősök Alakulata.

Ez rövidesen ki is derült, hiszen a főhadiszállásra belépve egyből szembeötlött az a számtalan... Elképesztő mennyiségű... Szörnyűséges... Gusztustalan... Na jó, talán mégsem olyan nagyon... Sőt kimondottan érdekes... Egyszerűen lenyűgöző köteget Playboy, melyet minden egyes szuperhős kiguvadó szemekkel bámult, és közben lye-



jó erőinek tesznek nagy szolgálatot. Erre tökéletesen alkalmasnak látszott az a hadúr, ki az 1B szektor lakóit tartotta állandó rettegésben folytonos uszító hangú beszédeivel. Tűzött önbecsülését csak egyféleképpen lehetett megtépázni, ha megmutatjuk embereinek a csupasz valóságot.

Ennek a feladatnak kivitelezéséhez Madamoiselle Pepperoni látszott a legalkalmasabbnak, aki egy pillanat alatt észrevette azt a fémszálat, mely a hadúr parókájában húzódott, és azt hívott megakadályozni, hogy egy esetleges tolvaj átjusson a fémdetektoros riasztóberendezések között. Most azonban tökéletesen alkalmas volt rá, hogy az ajtó fölötti polcra, a szobor helyére a mágneset lerakva bemutassuk a népnek, milyen "üres" is rettegett agresszorok feje.

Nos, úgy tűnik pont erre volt szükség ahhoz, hogy hőseink igencsak letargikus hangulata egyszeriben lelkes tettvágygá változzon. Ez indíthatta arra őket, hogy megnézzék, miért is

neket mormogott, hogy "De jó lenne... ha nekem is ilyen koscsim lenne", meg "Micsoda csodálatos... dolog is lehet a Váci utcában vásárolni".

Nem tellett bele két perc, máris mindkét alakulat barátai örökba-



rátsági szerződést kötött, melyet egy-egy újság ányújtásával pecsételték meg, a másik fél részéről pedig egy letelepedési szándékkal az egyik karosszékbe. Azonban ekkor a sors keze újra bekavart a lassacskán egyenesbe jövő dolgokba, és Madamoiselle Pepperoni pusztító fúriaként sópört végig a metrómegállóból zsákmányolt cenzúrázó fegyverrel eme művészi eszközökkel megalkotott lapokon. Persze nő lévén nem volt képes megérteni azt a vizuális szépséget, mely ezekben az új-

ságokban alakot öltött. Így hát aztán hőseink megrázták magukat, és kivonultak az utcára bűnűldözni.

Megint csak egy feladat maradt. Miután a múltkor kicsúszott az igazságszolgáltatás kezéből az elvetemült Doktor Entropy, új kísérletbe kezdett a pusztítás mi-nél kifinomultabb módjai terén. Ez alkalommal azonban egy műgyűjtőt is felfogadott, hogy találja távol tőle az esetleges jó erőket. Szerencsétlenségére választása egy rettenetes erővel rendelkező, de legalább annyira szellemileg visszamaradott lényre esett, akit a küldetések végén talált négy tárggyal lefizetve könnyedén el lehetett távolítani posztjáról az Irányítótoronyból.

Épp időben, ugyanis a főgonosz épp megkezdte harcigalambjal pusztító útjára indítását, egy

lamint a műanyag táskát 3D (6:9)-be a sámannak.

De akadtak keményebb feladatok is, melyek teljesítéséhez nemcsak találékonyságra, de merő brutálításra is szükség volt, hiszen számtalan területet teljesen meg kellett tisztítani a szörnyek csapatától, hogy egyes tárgyakhoz hozzájuthassanak. (Így például Atlantic Cityben egy vörös metrókártyához.)

De ott volt aztán Philadelphia is, ahol a Szabadság Harangja ráesett egy macskára, aki egész nap fűlsértően nyáverog, mert nem tud kijutni és nem hagyja a környék lakóit aludni. Hosszas tanakodás után hőseink úgy döntöttek, hogy elhallgattatják a szegény kiscicát. A Newark-ban talált gumicsövet a nevetőgázos palackra csatlakoztatva bedugták a harang repedésébe, aztán...



nagyfrekvenciás jeladóval. Csúpan a jószerencsének köszönhető, hogy hőseinknél is ott volt az 1B (12:7)-ben vásárolt 50 yardos rádóradó, amibe a Sinatra féle kazettát berakva zavaróhullámokat küldhettek a támadó szárnyasok felé. Persze Entropyt ismét elszalasztották, de hát ki tud mindenre gondolni?

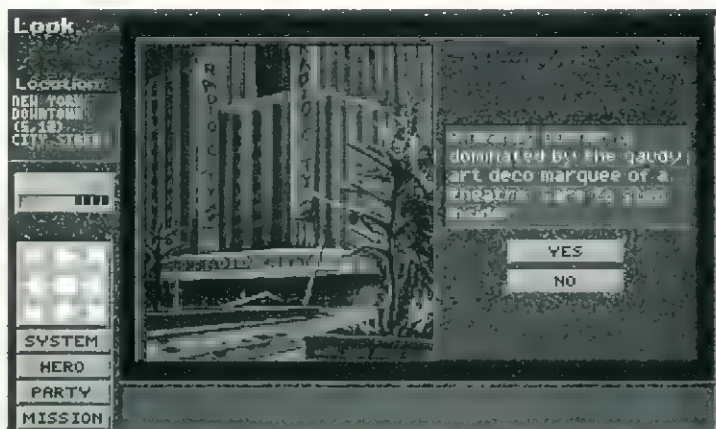
Hőseink múltkori félsikere Iránti öröm ismét csak rövid ideig tartott, mivel rövidesen megint megjelent a Gonosz, és új feladatokkal látta el kókadó embereinket. Ilyen volt például az is, hogy vigyenek el egy szállítmány ólomgatyát 3D (6:9)-ből 4C (1:9)-be, vagy 2D (9:9)-ből vigyék vissza az elloptott ruhafo-gast az 1C-beli múzeumba, va-

Rövidesen csak halk viháncolás szűrődött ki a repedésen át, ami legalább olyan idegesítő volt, mint a nyávergás, úgy-hogy további akciókra volt szükség. Mivel egy hatfős csapat alapállapotban elég kevés ahhoz, hogy megemeljen egy kis háromtonnás eszközt, elindultak hát a (14:8)-as edzőterembe. Némi gyúrás után már könnyedén fölkapták a gigantikus zeneszerszámot, mely alól előtűnt a kiscica félenken vi-gyorgó arca. A gond csak az volt, hogy az állat nagyjából egy jól fejlett tehén méretével rendelkezett, szép fekete-sárga csíkokkal, óriási tépőfogakkal és beretvaéles karmokkal, és ráadásul rosszabbnál rosszabb vicceket mesélt elképedt hallgató-

ságának. Tigris volt a drága, na! Mit kell ezen csodálkozni!

Mivel már szinte tradícióvá vált, hogy Entropyval csak utoljára találkozhatunk, csapatunk az 1B-beli templomba indult, ahonnan illegális szerencsejátékot jelentettek. Ez még csak a kisebbik baj, de ráadásul még csálnak is, melynek hatására a Hibiszkuszi kormányzó elvesztette kéthavi fizetését és most fél hazamenni. Szóval, nem ártana jól szemügyre venni a dolgokat.

Erre tökéletesen alkalmasnak látszott az asztal alatti rész. Némi várakozás után beözönlöttek a hívők. Már javában tartott a játék, mikor egyszer csak egy láb jelent meg az asztal alatt és rálépett a padlódeszkában lévő csomóra. Rövid vizsgálgatás után Robomop kijelentette, hogy ez bizony egy rejtett mechanizmus része. Társai barátságosan megveregették a vállát, hogy "Na, mégiscsak van köztünk egy művelt ember is!", hiszen nem mindenki ismer ilyen bonyolult szavakat, mint a mechanizmus. Arra azonban még ők is rájöttek, hogy ha elvágják a csípőfogóval a deszka alatti vezetéket, a papoknak akad majd egy kevés gondjuk. Valóban. Rövidesen már csak Robo-

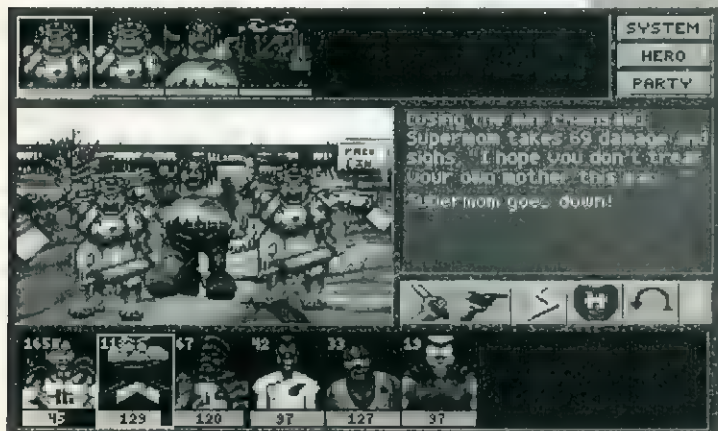


Hőseink szokás szerint később érkeztek, amikor már javában megkezdődött a... az alkotás. Már csak egyetlen dolgot tehettek: meg kellett szabadulniuk az állatoktól. Mivel megölni mégsem volt szívük őket, így hát inkább fogták az 1C (5:8)-ban felvett plakátot és klakasztották az állványra: Ragasztógyári munkás kerestetik. Felvétel helyben, jó kereseti lehetőség. Eme tevékenység hatására aztán a szerencsétlen lovak olyan vészelt vágatába kezdtek, hogy még a legkivénhetebbek is játszva megnyerte volna a nagyderbit. Az oszladozó porfelhőben azonban Entropy újra egérutat nyert a patkányokkal együtt.

azok bizony elég tisztességes példányok, nagyjából egy fotel méretével rendelkeznek, és ráadásul elég antiszociálisan viselkednek. Mit volt mit tenni, a Végső Fegyverhez kellett nyúlni: macska-barátunk hívósjához.

mint kiderült, a megbeszélés a múzeumban lesz (2:9) a mosógépnél. Előre sietve kémeink két parabolaantennára akadtak, mely az útmutató szerint hangfrekvencia erősítőként szolgált. Ezek közé egy megjelölt pontra bevonszolván a mosógépet, majd a másik keresztre állva, már csak várni kellett a szekta megjelenésére, és kihallgatni a haditervet. Ezzel már visszamehettek a könyvtárba, hogy végignézzék a Nagy Leszámlást.

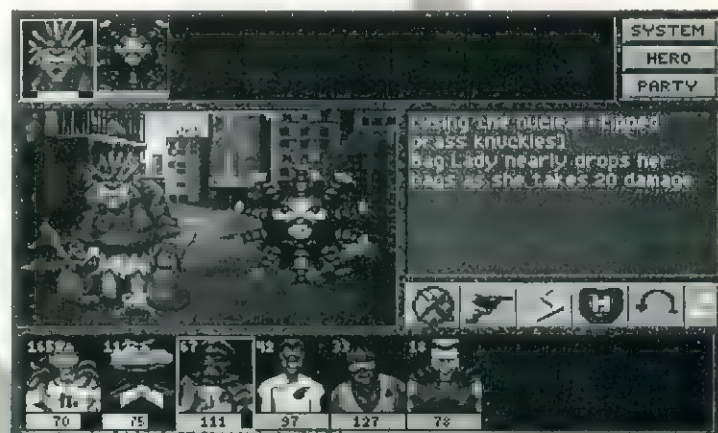
Legközelebb a Times Square-i felvonulókról jelentették, hogy... khm... kissé rossz a kedvük az eltűnt golyójuk miatt. Mivel a csapat immár minden pénzét elvesztette a fogadásokon, úgy döntött, megakadályozza a kiltörni készülő verekedést. New Yorkban Dick Clark közölte velük, hogy sejtése szerint merre



mop boldog mormolása hallatszott: "M-e-c-h-a-n-i-z-m-u-s. M-e-c-..."

Szóval most már csak a doki maradt hátra, aki ezúttal a versenylovak és csatormapatkányok párosításával akart pusztító, legyőzhetetlen fenevadakat alkotni a 3C (13:7)-beli útetőn.

Aki esetleg azt képzei, hogy utoljára hallott a rácsalókról, az természetesen téved, hiszen rövidesen befutott egy jelentés Matildához, hogy a 3C-n lévő szuperhős bázist egerek támadták meg. Embereink kacarászva indultak el, hogy megszabadítsák farsaikat a gonosz lényektől, mígnem észre nem vették, hogy



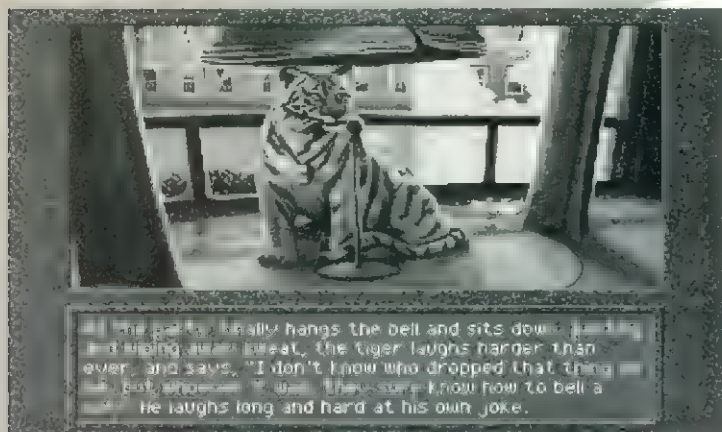
Szörnyű vérengzés kezdődött. Egyesek szemüket befogva fordultak el a látványtól, míg más helyekről hangos kiáltozás hangzott fel: "Té az egyhez a macskával!" "Tartom!" Szerencsére a harc pár perc alatt elcsúszott, csak egy félig lerágott csontváz és egy titokzatos tárgy maradt vissza.

A harctól fellelkesült hőseink újabb szórakozás után kezdtek kutatni. Nem is kellett sokáig várnuk, hiszen 1A-ban, a könyvtárban kiderült, hogy egy szekta fel akarja gyűjteni azt. Mivel így még elég kis bunyóra lett volna kilátás, megkezdődött az ellenség haditervének kikémlelése.

A főhadiszállást New Heavenben találták meg (8:3)-ban, de

található a golyója, mire Madame Pepperoni fülig elpirult és gyorsan elrohant érte 3D (3:2)-be. Még az a fémdoboz sem tudta megállítani, amiben az említett dolgot elrejtették, hiszen jó előre felszerelkezett már alumíniumevő mikrobákkal. Rövidesen csalódottan tapasztalta, hogy az a golyó csak egy gömb, így aztán nem esett túl nehezére visszaadni a tulajdonosának.

Ki tudja honnét, de valakinek az az ötlete támadt, hogy talán nem csak fogadni lehet a verekedésekre, hanem részt is lehet bennük venni. Így hát eddigi tapasztalataitól megrészesedett csapatunk elindult Philadelphiában (7:7)-ből nyíló csatoreménstérbe, ahol (16:1)-ben gyorsan



felszecsáztak pár mit sem sejtő lávaférget, valamint ennek eredményeként magukhoz vették elődeik hátrahagyott diletás könyvét. Mivel adrenalin szintjük még mindig elég magas volt, beugrottak még a felszínen Ben Franklin kérésjába is (6:5). Az eredmény oly megrázó volt, hogy nem is beszéltek róla szívesen. Sőt, egyáltalán nem is beszéltek róla.

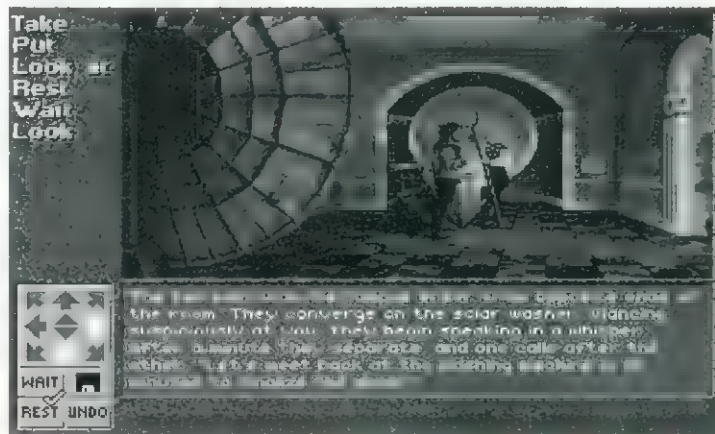
A lényeg az, hogy következő álmásként New York Felsővárosban (15.5) koordinátáknál egy kriptában a negyedik tartály lyukába helyezve a Poughkeepsie (12.2)-ben szerzett fémrudat egy csodálatos fagyott hulla tulajdonosai lehettünk. Ezt elcipelve Entropyhoz 3D-be, majd az Itteni gépbe berakva és azt elindítva újra teljesítettünk egy küldetés csoportot.

Úgy tűnik, a Hadurak csak nem nyughatnak. Ez alkalommal Poughkeepsie Napóleonja akarja iherohanni Afganisztánt. Hlába járulnak elé a letűnt korok nagy vezéreinek reinkarnációi, egyik sem tudja rábíni, tegyen le elhatározásáról. Karmazsin Szalaggal díczázás nagymesterével azonban már más a helyzet. Nincs is másra szükség, csak egy egyszerű Washington jelmezre és néhány meggyőző szóra: "Te, nem valami jó ötlet ám iherohanni Afganisztánt." "Tényleg? Hát jó."

ilyen és ehhez hasonló problémák hatására aztán soha nem látott mértékben elharapódzott a brutalitás, New Yorkban például néhány ellenséges klán akart egymás torkának ugrani.

mivel állítólag ellopták egymástól a szent totemelket. Mondanom se kell, ismét hőseinkre várt ezek visszaszerzésének feladata. Csakhogy bárhogy keresték is, sehol nem leltek rájuk. Éjt napigallá téve kutatták át a sívalagokat, fésülték át az erdősegeket, vizsgálták át nokedliszagatóval rohangáló szupermamák kötényelt, de a totemek mintha kőddé váltak volna.

Ekkor azonban elérkezett a deus ex machina pillanata. A fellegek megnyíltak, és bolog-nal pizzák kezdtek potyogni belőlük, a vizek párolt heringeket vetettek a partra, a föld önsze-



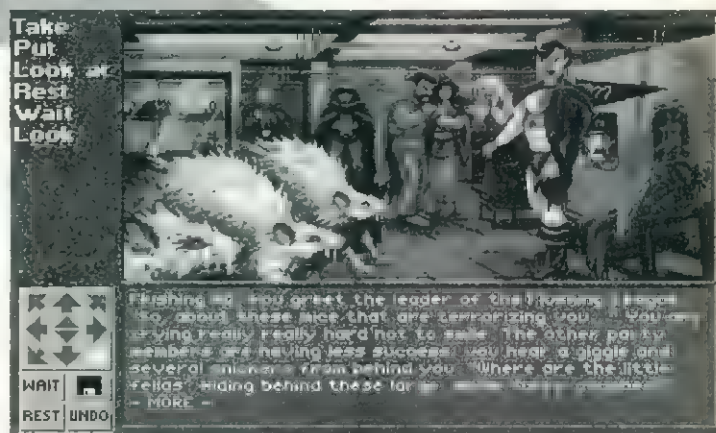
letelő zöltségek garmadáját ontotta meglepett hőseink felé, egy csapat gúlázógép pedig gyorsan felzabálta az összes táplálékot. Végezetül hét fületlen, farkatlan borjú az egészet burgonyaszírommá változtatta, melyekből tejgyárat épített.

Imígyen megvilágosodott elmé-
jű embereink már biztos léptek-

kel indultak New Heaven szektor (7:12)-es dombsága felé, ahonnan némi közös dalolászás után már tovább is mentek egyenesen a zeneakadémiára. Zongorakisérettel újra előadták kis műsorukat, mely akkorra sikert aratott a majdnem egy fős közönség körében, hogy kis híján összelapították őket egy homokszákra való kultikus szobor. Hogy ezekkel mit kezdtek? Valóban.

régi idők moráljáról. Egy ember életéből, akit úgy hívtak: Rambo.

Persze egyéb szociológiai problémák is felmerülnek időnként. Ilyen például a 2A szektorban történt drasztikus áremelés is. A számán megfizethetetlen mennyiségű kilo dollárt kért szolgáltatásaiért cserébe, mely a népesség számának gyors ütemű csökkenését vonta maga után.



Nem is lenne Hadúr a hadúr, ha egyik kis huncut egyedük el nem rejtett volna a lakásában egy felbecsülhetetlen értékű videokazettát, mely hűen illusztrálja az atomkor előtti állapotot.

Tettét azzal magyarázta, hogy a helyi kereskedő sokkal drágábban árulja az orvosi alapanyagokat. Ő viszont a szállodalajdonosra mutogatott, mint problémáinak okozójára. A szállótulaj ellenben... khm, bizonyos szükségleteinek kielégítésével járó költségekről panaszkodik. A ku... madam viszont a foglalkozási ártalmak orvoslásának egyre dráguló lehetőségeit hozza fel méntéségül. Ezek szerint a fő probléma a sámnán és a bordélyház között van.

A számán még csak hajlana egy kompromisszum megkötésére, miszerint természetben történjen a fizetés egy része, de neki csak egy bizonyos személy kell, aki viszont az éghajlat hűvössége miatt nem szándékozik továbbra is Ittmaradni. Egy szörmekabát átnyújtása után aztán már sokkal engedékenyebb lesz, de még kéne valami a fejére is. Egyetlen mód kínálkozik csak egy fejfedő előállítására: Mira csodálatos átalakító érintése.

Végül ismét Entropy következett. Ezúttal Atlantic City-ben rejtőzött el a kaszinóban, de a

négy megszerzett zseton segítségével be lehetett hozzá jutni. Úgy látszik a doktor úr jó útra térhetett, mivel most egy fatelepítési programot hirdetett meg. Számításai szerint másnap reggelre a Föld minden egyes négyzetméterét zöld erdőség borította volna, ha csak a szuperfickók közbe nem lépnek. De ők rögtön tudták mit kell tenniük. A múzeumban szerzett



mikrohullámú sütit gyorsan megtöltötték a nemrég vásárolt természetjással, melyből pár pillanat alatt nyüzsgő hangyasegreg özönlött elő, fölzabálva a mit sem sejtő növényzetet. Ez alkalommal aztán már Entropy sem menekülhetett, a különleges alakulat személyesen kísérte be, az elkövetkezendő három évszázadra kizárólag számára prezentált luxuscellába.

A problémák azonban ezzel még nem oldódtak meg telje-



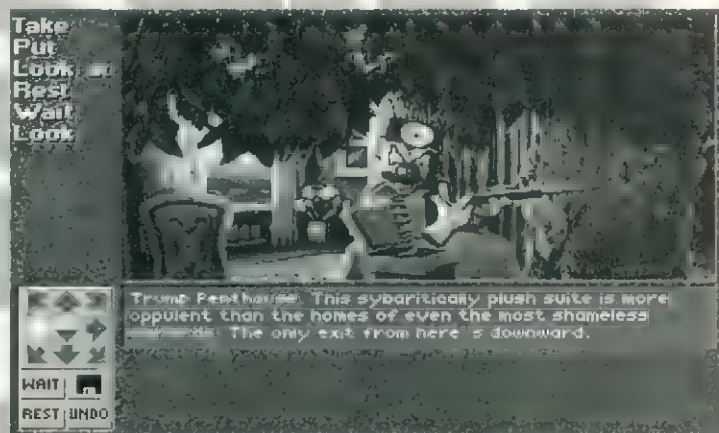
sen. New York csatornarendszerét félelmetesen csattogó aligátorállkapcsok özönlötték el, a hozzájuk tartozó egyéb testrészekkel együtt. Ez azonban nem jelentett túl nagy gondot hőseinknek, akik eddigre már nagy jártasságra tettek szert a gonosz lények likvidálásában. Szintén elég egyszerű feladat volt a szétszóródott térképek összehaj-



togatása 2B szektorban, hiszen eddigre a csapat egy külön erre a feladatra kiképzett specialistával rendelkezett.

Ekkor azonban egy olyan dolog történt, amire senki nem számított. A Scranton-i templomot hívók ezrei özönlötték el, feltűnt ugyanis valakinek, hogy ha egy oszlopot a nap egy bizonyos időpontjában, egy bizonyos helyről, egy bizonyos szögből néz, és még azt is tudja, hogy mit keresen, akkor ott nem másnak, mint a Királynak az arcképe jelenik meg. Ezek a fanatikus bevándorlók aztán olyan ellátási problémákat okoztak a helyi kereskedelem-

megnyílt Atlantic City beli kriptában leftek és szemű rendfenntartóink. Miután elhelyezték ezeket a városi újságosstandon, rövidesen elterjedt a pletyka, hogy állítólag valahol egy Szent Elvire kísértetiesen hasonlító kisgyermek született. Rövidesen már csak néhány kósza bolond



rította a falu utcáit, akiknek még szüksége volt néhány hétre, hogy fölfogja hová is lettek a többiek.

A következő probléma a Middleton-Harrisburgi atomerőműben működő szabotőrcsapat ténykedése volt, akik úgy döntöttek, megpróbálkoznak egy új atomrobbanással, mondván, ha az előző tönkretette a világot, talán ez majd helyrehozza. Éles elméjű hőseink azonban rögtön rádőbbentek ennek a nyilvánvaló logikai bukfcncnek a hamisságára és teljes sebességgel bedübörögtek a fő kontrollterembe.

A szabotőrök már javában játszadoztak a különböző műszerekkel, egyedül a deaktiváló

részleget hagyták érintetlenül. Nem is volt túl sok szükségük ennek tönkretételére, ugyanis az elektródák között megszakadt a kapcsolat. A gémkapocs segítségével azonban újra működésképes lett a gép, míg nem ki nem durrant benne egy gumicső. Némi rábeszélés után azonban nagynehezen meggyőzték a hercegnőt, hogy váljon meg kedvenc rágójától, amivel a lyukat betömve épp abban a pillanatban sikerült kikapcsolni a rendszert, mikor a gépmobilok elhatárolták magukat a robbantásra.

Végezetül már csak a szokásos procedúrát kellett elvégezni. A sör, az uránium rúd, az aligátor ürülék és a gramofon tölcse segítségével összekotyvasztott gombaleves keverékét átnyújtva a szabadságszobor mechanikus agyú őrének, ismét talá-

kozhattunk Entropyyal, aki szégyenében, hogy még nem tudott rendesen felkészülni a fogadtatásunkra, levetette magát a mélybe.

Csodával határos módon aztán mégis megmenekült, hogy újabb vad terveket eszeljen ki, de a hetedik küldetés csoport végén hőseink mégis győzedelmeskedtek. Hogy ez hogyan sikerült, az egy D. E. monogram-mű olvasónk határozott kérésére maradjon titok. Annyi segítséget azért adhatunk, hogy a Tíz Szuperereje és a Hódagyar tulajdonságokra volt szükség.

Created by DE Rainbird

KING QUEST VI

A PC-n már jól ismert meseszerű történet újabb részének Amigás verziója. Minden kalandjátékszerető amigásnak meleg szívvel ajánlom!

Hardware igény:
AMIGA 500-1200

90%

SIERRA
AMIGA DISK

A Sierra software-ház legismertebb és legsikeresebb sorozata kétséget kizáróan a King's Quest, mely már a hatodik részéig tart. Úgy látszik Roberta Williams fantáziája kiapadhatatlan, hiszen már a hetedik részen dolgozik csapatával együtt. A PC-sek már régebben élvezhették a hatos rész végigjátszásával járó sikerélményt, az Amigásoknak eddig várniuk kellett, hiszen a konverzió csak mostanában jelent meg kedvencükre. Sajnos igazán élvezetben csak azok fognak részesülni, akik rendelkeznek harddisk-kel. (Nekik üzenem, hogy az installálás alatt nyugodtan leülhetnek TV-t nézni, hiszen egy lemez felvitele a HD-re 11 perc! Ehhez azt kell még tudni, hogy a teljes játék 10 lemezen foglal helyet.) Természetesen lemezről is játszható(?) a játék.



Egyelőre csak a 32 színű átirat készült el, de lesz 256 színű AGA verzió is (a 32 színű fut A1200-on is). Mivel kedvelem az ilyen jellegű játékokat, izgatottan bontogattam ki a dobozt. Az első amivel találkoztam, az a kézikönyv volt, amit inkább kézimésének illene nevezni, hiszen

King's Quest VI

teljesen mese- vagy inkább fantasy stílusban íródott és minden információt tartalmaz, ami a játék nehezebb részein átsegítheti a játékost. A teljes végigját-

nem sok KQ-val játszott eddig.

Kezdjük a legelején, az 1. résznél.



köse sem volt. Elmondta neki legnagyobb gondját, hogy nincs aki örökölné a trónt az ő halála után. Sir Graham-t választotta utódjául, de ehhez vissza kell szereznie Davenport három régen elrabolt kincsét: egy jövőbelátó varázstükröt; egy varázsládát, ami mindig tele van aranypénzzel és egy varázspajzsot, amely megvédi tulajdonosát minden bántalomtól. A lovag teljesítette a feladatot, és így Edward halála után ő lett Davenport királya.

II: Romancing the Throne.

A dolgok jól mentek Davenportben, egyetlen problémától eltekintve: a király magányos volt. Vágyott egy asszonyra, kiben megleli a szerelmét és a boldogságát. Egy nap, amikor a Dallas 493. részét nézte varázstükrében, megtudta, hogy egy gyönyörű lány raboskodik egy quartz toronyban a távoli Kolyma földjén. Úgy látszott őt nézi, őt hívja. (Hogy nekem miért nincs ilyen tükröm?!) (Nem a Dallas miatt.) Graham király azonnal elindult, hogy kiszabadítsa őt fogságából. Számos kaland után el is jutott Kolyma földjére, megtalálta a tornyot egy elvarázsolt szigeten és kiszabadította a bájos leányt. Amint meglátták egymást, azonnal egymásba szerettek. A lány neve Valanice volt és elmondta, hogy egy féltékenységi história miatt volt bezárva a toronyba. Hazatértek, egybekeltek és így Valanice lett Davenport királynője.

száshoz hozzásegít még a GURU 93/2-es száma is, melyben B. P. Rainbird kitűnő leírását olvashatjátok. Maga a játék élvezetes, könnyű az irányítása, az animáció pedig egész jó. Az egyetlen dolog, amit egy kicsit nehezményezek, az a pályák közötti kb. 3 másodperces várakozási idő.

A KQ VI történetét mindenki megtudhatja a kézikönyvből, ezért úgy gondoltam, hogy inkább az előzményekről írok, hiszen az amigás tábor szerintem

I: Quest for the Crown.

A bátor lovag, Sir Graham törté-



nete, ki Davenport uralkodójának, Edward királynak volt kegyelt lovagja. A király egy napon hívatta lovagját, mivel már gyengült ez egészsége és örö-

III: To Heir is Human.

Egy évvel később ikrek születtek; egy sötét hajú fiú, kit Alexandernek neveztek és egy aranyzőke lány, ki a Rosella nevet kapta. Azonban hathónapos korában Alexandert éjjel elrabolták a szobájából. Egész Davenporty átkutatták, de a fiú nyomtalanul eltűnt. 18 évvel később Llewddor földjén egy boldogtalan ifjú, kit Gwydionnak hívtak, elszántan kereste menekülése útját a kegyetlen varázsló, Manannan rabszolgaságából. A fiú nem tudta honnan jött, csak annyit tudott, hogy eddig egész életében a gonosz varázslóval volt. Azonban titokban tanulta a mágját, és végül is sikerült legyőznie Manannant, fekete macskává változtatva őt. Sajnos a "macska" megfogadta, hogy nemsokára valahogy bosszút áll. Elkövetkező utazásai alatt Gwydion rádöbent, hogy ő valójában Alexander Herceg Davenportyből. Ezután Alexander állandóan az odavezető utat kereste. Hosszú utazás után megérkezve Davenportbe megtudta, hogy egy rettenetes sárkány tartja évek óta rettegésben a királyságot. De ő a tanult mágikus tudását alkalmazva legyőzte azt, és kiszabadította a fogságából nővérét, Rosellát. Innen hazaindultak, és boldogan ünnepeltek szüleikkel együtt.

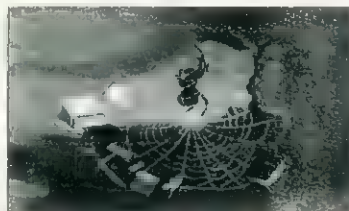
IV: The Perils of Rosella.

Ez a történet ott folytatódik, ahol az első befejeződött. Mialatt az egész család örült Rosella és Alexander visszatérésének, Graham királyt hirtelen lelki támadás érte. Összegörnyedt a



fájdalomtól majd a padlóra esett, mialatt megdöbbszent családja rémülten próbált segíteni rajta. A király ágyának esett, közel állt a halálhoz, kétségbeesett lánya pedig a jövőbelátó varázstűkörhöz fordult tanácsért. Amint Rosella könnyezve belebámult, egy gyönyörű tün-

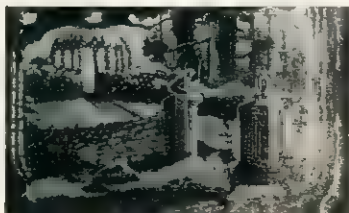
dér jelent meg és megszólította őt. A tündér a mágikus gyógyító gyümölcsről beszélt neki, mely a távoli Tamir földjén terem, ahol ő is él. A gyümölcs, Rosella meg volt győződve róla, meggyógyítaná az apját és visszaállítaná tökéletesen az egészségét. A



tündér felajánlott a lánynak egy mágikus utazást Tamirra. De először neki is szüksége volt Rosellára valamiért. A hercegnő beleegyezett, hiszen mindent vállalt volna az apjáért. Amikor megérkezett, a tündér - Genestának hívták - elmondta,



hogyan kíván tőle: vissza kell hoznia a talizmánját főellenségétől, a gonosztündér Lolottétól. A talizmán nélkül Genesta hamarosan meghal. Szegény Rosella, már nem csak az apja, hanem Genesta élete is tőle függött. Természetesen a lány



nagyon leleményes volt és sikeresen megoldotta mindkét feladatot, így megmentve mindkettőjük életét.

V: Absence Makes the Heart Go Yonder.

Nem sokáig élhettek boldogan, mert a király családját elrabolta a gonosz varázsló, Mordack, és bebörtönözte őket egy üvegpalackba. (Sok jó ember kis helyen is elfér...) Így állt bosszút Alexanderen, amiért a fivérét - Manannant - macskává változtatta.

Graham király a segítségükre indult a mindentudó Cedriccel (ki bagoly volt), valamint Cedric jószágos mesterével, a varázsló Crispinnel. Hosszú útjuk során átvutaztak Serenlán, és végül elérkeztek Mordack sziget-erődjéhez, ahol a király családját őrizte a varázsló. Miután megüt-



Roberta Williams, minden King's Quest szellemi anyukája.

A kölcsönös bemutatkozás során megtudták, hogy a lány a Zöld Szigetek földjéről való, a neve pedig Cassima hercegnő. Alexandert azonnal elbájolta a lány, és engedélyt kért, hogy meglátogathassa őt az otthonában. Cassima szívesen beleegyezett, hiszen neki is tetszett Alexander. Végül is a jó Crispin mágus segítségével mindenki hazajutott otthonába épen és egészségesen.

VI: Heir Today, Gone Tomorrow...

Az intrából megtudható minden, csak annyit árulok el, hogy Alexander és Cassima sorsa van a kezünkben (gépünkben). Ha valahol nagyon elakadunk, érdemes a kézikönyvet jól átolvasgatni, vagy a fent említett leírást böngészgetni. Azonban óvok mindenkit attól, hogy kíváncsiságának engedve elővassa előre az egészet! Legvégül pedig mindenkinek jó szórakozást kívánok ehhez a szépen



kivitelezett és fejtrőrkben gazdag játékhoz!

UI.: Kérjük a lelkes lovagokat, hogy Roberta Williams címéért és telefonszámaért ne hozzánk forduljanak!

M.D.Jon

ON THE BALL

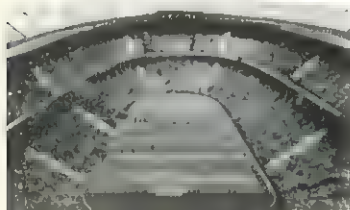
Ismét egy fociprogram, ezúttal inkább a manager kategóriából és az Ascon előadásában.

Hardware Igény:
A500-A3000
1 MB

65%

ASCON
AMIGA

Lassan lecseng a focilőrület ami a VB-nek köszönhető, egyre ritkábban jelennek meg a témát boncolgató programok. A most ismertetésre kerülő játék egy nem igazán ismert csapat, az Ascon alkotása. A game inkább a manager játékok kategóriájába tartozik, gyakorlatilag semmiféle beleszólásunk sincs a játékmenetbe, ezért a bösz focirajongókat valószínűleg nem fogja igazán érdekelni rövid eszmefuttatásom.



Ismerkedésképpen gondoltam egy hagyományos, a lehetőségeket ismertető leírást fogok alkotni a programról, azonban az első benyomások rögtön megváltoztatták ebből szándékomat. Nem is az rémisztett el, hogy csekély 5 lemezen kapott helyet a program (ez nem ritkaság már manapság), hanem inkább az, hogy nem igazán lenne esélyem a kézikönyvben 112 oldalon részletezett lehetőségek ismertetésére csekély egy oldalon. Így hát következzen egy inkább ismertetőnek, vagy éppenséggel kedvcsinálónak szánt íromány.

ON THE BALL

Manager Edition

Előljáróban annyit elárulnék, hogy csak jó idegzetű Amigásoknak ajánlanám a programot, mivel az állandó lemezcsereigetés bizony elég sok kellemetlenséget tud okozni. Alapvetően három nagy részből épül fel a játék. Ha nem vagyunk profik a programban, akkor mindenképpen a Qualifying részzel illómos kezdeni. Itt is gyakorlatilag elérjük a program összes funkcióját, de nem kell élesben küzdenünk a World Cup körülményei között. Ami első látásra feltűnik már itt is programban az az, hogy igen nagy hangsúlyt fektettek az alkotók arra, hogy minél életszerűbben tudjuk menedzselni a csapatokat. Ennek következtében a beállítási lehetőségek olyan garmadával találkozunk magunkat szemben, amit még igazán nem tapasztaltam más programokban. Gondoltak a készítőik minden nemzeti flóra is, így akár hazai színekben is kiállhatunk, bár a hazai labdarú-

persze nem jelenti azt, hogy nem szerepeltethetünk egy játékost a neki nem való pozícióban, azonban a program nagyon kulturált módon figyelmeztet minket, ha nem a megfelelő helyet adtuk játékosunknak. A mérkőzések



során egyébként mint egy közvetítésen a lényegesebb események bemutatásával segít minket a game. Állandóan üzeneteket kapunk a történésekről, a holidőben pedig csak a múltó perceket kísérhetjük figyelemmel az órán. Természetesen semmilyen eddig megszokott manager funkció nem hiányzik a programból, sőt néha azt vettem észre, hogy olyan dolgok is helyet kaptak a játékban, mely igazán életszerűvé teszi a csapatokkal való manipulációkat. Egy tanácsom azonban lenne az ifjú managereknek, mégpedig az, hogy csínján bánjanak a statisztikák és értékelő képernyők hadával, mert egy idő múlva bizony unalmassá és lassúvá teszi a játékmenetet az állandó várakozás a lemezműveletekre.

Az editor rész alkotja a program harmadik nagy egységét, különösebb hozzáfűznivalóm nem igen lenne ehhez a részhez, értelemszerűen a játék folyamán megismert lehetőségekből építkezve minden elképzelhető dolgot beállíthatunk itt, bár egy kicsit már

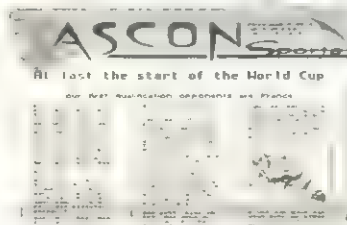
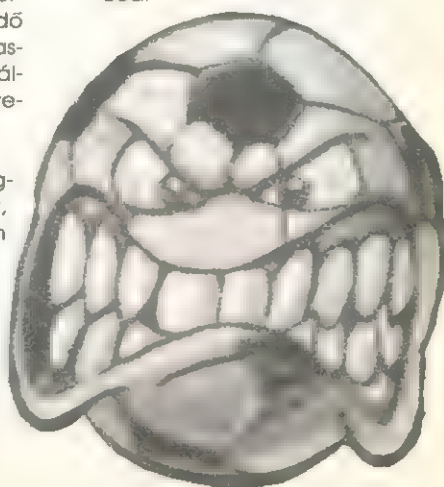
feleslegesnek éreztem azt, hogy egy ilyen bonyolultságú progra-



mot tovább bonyolítottak az alkotók, bár persze ez csak egy lehetőség arra, hogy minél jobban igényeinkhez igazítsuk a küzdelmet.

Nem tűnt nagyon rossz alkotásnak a program, bár aggályaim azért vannak vele kapcsolatban, mint azt már leírtam. A grafikusok egyébként kivették a részüket a program készítéséből, az állóképek igen jól sikerültek imitt-amott. A hangsúly természetesen ettől függetlenül a manager részen van, és bátran állíthatom, hogy egyedülálló program ebben a kategóriában az On The Ball, csak az a kérdés, hogy hány lelkes Amiga és PC-s érez majd magában elég erőt a játékhoz, meg látva annak bonyolultságát.

Bear™



gást ismerve nem sok esélyünk lehet, mindenesetre kellemesen hat, hogy magyar neveket találkozzunk játék közben. Egyébként csapatunkat sokféleképpen formálhatjuk, minden egyes játékos pozícióját beállíthatjuk. Legjobban az tetszett, hogy a megfelelő pozíciókra való embereket a program szelektálja, egy pozíciónak megfelelő listából választhatjuk ki a megfelelőnek ítélt játékost. Ez



Nemrégiben szereztem be egy CD-ROM meghajtót, mondván, hogy ma már nagyon kevés játék jelenik meg PC-n lemezre, és a CD-sek között sok olyan van, ami például gyönyörű grafikája miatt messze lekörözi azokat. El lehet képzelni, hogy csaptam le a HellCab-re is, mikor megérkezett a szerkesztőségbe. 640x480 felbontás, 256 szín, CD-minőségű hangok stb. Igaz, ez is a manapság dívó divat hatására Windows alatt fut, de hát istenkém, mi van akkor?! Aztán mikor elindítottam a játékot, jött a nagy csalódás.

A grafikára tényleg nem lehet panasz, bár én jobb szeretem a kevésbé szabályos formákat, kicsit ferdebb vonalakat, nem olyan "kórházi szta" hatást keltő színezést, de persze van akinek ez a szépség felsőfoka. Azonban itt véget is érnek a pozitív jelzők.

A beszéd számomra alig érthető, ami nagy valószínűséggel az Amerikánéres stílusnak, és a szinkron egyéni hanghordozásának köszönhető. Igaz, nem rendelkezek felső fokú nyelvtudással, de pl. a Dracula Unleashed-et tökéletesen megértettem. Az animációk pedig nem illeszkednek a szöveghez, gyakran előfordult, hogy a beszélő-partnerem csak kb. 3-4 másodperccel később kezdett el tároggni, minthogy a hang hallatszott, illetve fordítva.



hed-et tökéletesen megértettem. Az animációk pedig nem illeszkednek a szöveghez, gyakran előfordult, hogy a beszélő-partnerem csak kb. 3-4 másodperccel később kezdett el tároggni, minthogy a hang hallatszott, illetve fordítva.

De ha már itt tartunk, nekem ezek az animációk egyáltalán nem is tetszettek. Miközben a pasas szövegek, csak a szája mozog, és nagynéha a teste is átvillan egy másik testtartásba. Vagy mikor egy mozzirésztlet



nézünk, a digitálizált részek "mossottak", a rajzoltak pedig túl kevés fázisból állnak, azon túl, hogy nagy részük elég idétlen.

A játszhatóságról sem lehet sok jót mondani. Túl sok helyszínt találhatók, melyek között a töltés



kb. két másodpercet igénybe, ami azt jelenti, hogy ha például elindulok egy tők

üres folyosó egyik végéből a másikba, két perc múlva talán már el is érhetek oda.

Nomeg például a pénz kiváltása is. Egy normális kalandjátékban egyszerűen rá kéne mutatni egy banki automatára, és felvenni a pénzt. Itt viszont a teljes procedúrát végig kell követnünk: elővenni a hitelkártyát, berakni a gépbe, beírni a nevünket, a kódszámunkat, kiválasztani a pénzfelvétel opciót, felvenni a kívánt mennyiséget,

kivenni a kártyát, és elfordulni a géptől. Kinek van kedve ezt mind végigcsinálni?!

De még csak az Irányítás sem tetszik nekem. A régi kalandjátékokba még szavakat kellett beírni, így kellett elvégezni egy teendőt. (Egyébként eddig még ez a módszer tetszett nekem legjobban, mivel itt sokféle képpen el lehetett végezni ugyanazt a teendőt.) Aztán jöttek az ikonok, melyek egy nagy előnye volt, hogy kényelmesek, az angolul kevésbé tudók is tudják használni, viszont bár elvileg egyszerűbb a használata, néha mégis nehezebb. (Hogy ezt hogy értem,

HELLCAB

Ez a program tipikus példája a mai játégyártás nagy tevédséinek. A cegek újabban azt hiszik, szép grafikával és digitálizált animációkkal már bármit el lehet adni, szerintem azonban ez kevés

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, CD ROM
SVGA, WINDOWS 3.1

54%

TIME WARNER
INTERACTIVE
GROUP

nem kívánom kifejténi, úgysem tudnám meggyőzni azt, aki ezt másként gondolja, bár nem is ez a célom.)

De most, ami ebben a játékban jelentkezik, ez egyszerűen borzadási! Ahhoz, hogy valamit megtegyünk, egyszerűen rá kell mutatni a kívánt helyre. Ugyanazt kell csinálni egy ajtó kinyitásához, mint például egy örömlány felszedéséhez, vagy egy fogkefe használatához. Ennyire azért talán mégse kéne leegyszerűsíteni a dolgokat. De ha még egyszerűbb lenne! Egyszer alig bírtam kinyitni a taxit, mivel nem arra az egy bizonyos pontra mutattam a pointerrel, ahol a kilincset fölismerte, hanem egy pixellel lejjebb mozgottam.



Nem is kívánok többet írni erről a programról, mivel nagy csalódottságomban talán egy kicsit túlzottan is sötétben látom a dolgokat, de azért úgy gondolom, nem ezt kéne egy CD-s kalandjátékban nyújtania. Én legálábbis nem ezt vártam.

Created By RR Rainbird

ISHAR 3

Eljött az ősz, megjött az Ishar következő része. Nem sok újdonsággal, változatlan minőségben. Elvonási tüneteket mutató kalandozóknak megteszi.

Hardware igény:
A500 A1200
1MB chip RAM

74%

SILMARILS
AMIGA

ISHAR III

A remekbe szabott Intro után betöltheted az előző részből a csapatodat, vagy kreálhatsz új karaktereket. Indulhatsz egy-öt emberkével. Jó ha hagysz helyet új tagnak is, mert némelyik kocsmában tapasztalt társakat találhatsz, és utad során lesznek akik szívesen veled tartanak... KI- és bekapcsolhatod a zenét, a hangot. Sajnos a zene még mindig nem az igazi, hogy

ha nem akarsz eltévedni! Egyébként nem túl bonyolultak a labirintusok, és ha egy irányt következetesen követsz, nem lesz nagy baj. Lent találod a karaktereket. Az akciónál hívhatsz embert a csapatba, elküldhatsz vagy legyilkolhatsz a kívánt társad. Ez utóbbi nem jár következmények nélkül, általában az áldozat védekezik, s bizony van, hogy megöli támadóját. Ezért, ha valakinek ki szeretnéd tenni a szűrét, de a csapat ragaszkodik hozzá, nincs más hátra, tedd előre egyedül. Előbb-utóbb legyilkolja valaki... A csapat összeállításánál gondold át kit viszel, mert az elfek, törpök, orkok és emberek egyé-

birintusban minden tudásodra szükség lesz a túléléshez! A varázslatok kis ikonok formájában jelennek meg. Három csoportba oszthatók. A védő- és gyógyító, a támadó és a speciális varázslatok. A mágiahasználó szintje függvényében változik az elhasznált pontok száma és a hatékonyság is. A megfelelő spelleket szintlépéskor automatikusan megkapod!

Ha az arckép helyett szívesebben néznéd a fizikai és pszichés állapotát, tedd azt. Hasznos lehet a kezeket, illetve az abban levő tárgyakat is figyelni, mert felette az a három négyzet arra szolgál, hogy jelezze, milyen varázslat hat arra a karakterre. Aki bűjt, aki nem, jó lesz elindulni, mert aludni is kéne valamilyenkor!

A sztorit a játék elején nem kötik az orrodra, a városban kószálva szép lassan kiderül majd minden. Annyit tuti, hogy ez a köpö-



Réges régen, amikor a GURU még csak lemezen létezett, volt egy program, a Crystals of Arborea. Telt múlt az idő, megjelent az újság, s megérkezett az Ishar. Sajátos stílusával, grafikai megjelenítésével valami újat hozott. A siker törvényszerű volt, s nem maradt el a folytatás sem. Most 1994-et írunk, s a Silmarils piacra dobta az Ishar harmadik részét. Sajnos látszik az Amiga háttérbe szorulása, mert míg a PC verzió gyönyörű, addig a jó öreg megglehetősen csúnya. Igaz, ígérik az AGA változatot, de a kicsik is többet tudnának nyújtani. Azért ne törjétek le, a hangulat nem tűnt el nyomtalanul, és a Seven Gates of Infinity igazi erőpróba lesz a kalandozók számára...

finom legyek és nőies.

Az irányítás a szokásos. A képernyő jobb oldalán a nyilakkal jelölheted ki, mely irányba kívánsz menni. A négyzethálóra klikkelve beállíthatod a csapat stratégiai pozícióját. Ettől függ kit támadnak majd. A hátul felsorakozó karakterek csak a dobó- és löfegyvereket használhatják, s persze varázsolhatnak is. Előfordul, hogy a csapatot hátulról is éri támadás, ezért egy jó fizikumú íjász jó hátvéd lehet... A lemeznél tölthetsz, menthetsz, ingyen! Ez alatt találod a fegyverek jelölését. Harcolhatsz innen vagy használhatod a funkcióbillentyűket is. A space-szel kikérheted a térképet, de csak a városban. A jövőben és a múltban magadnak kell elkészítened a rajzokat. Persze csak



nisége nem mindig fér össze, és a jó csapat-szellem létfontosságú lehet!

A karakter felett, a jobb felső sarokban esetleg látsz egy kis gombot. Innen lehet varázsolni. Optimális esetben mindenki ért egy keveset a mágiahoz! A la-

nyeges szőke fickó azt fanácsolja, keresd meg Typhus Merinitet, az asztronómust, aki igaz, meglehetősen mogorva, de igencsak kedveli a likőrt. Tőle érdemes kérdezősködni...

Végülis, ezért vagyunk itt, keressük meg! Mit ne mondjak, szép

nagy város ez a Koren-Bahnir, még jó, hogy van map! Indulj el valamerre és készülj fel a harcra, nem kell soká várnod rá! Ha sikerült túlélned, akkor derítsd fel a várost! Többben felhomályosítanak többek között arról, hogy a városban tizenöt kocsmá van. Rádásul van színház, sőt könyvtár is! Wow! Irány a kocsmák tengerel! Lehet hallgatózni, infókat gyűjteni. Hamarosan nagytudású leszel, sőt némi pénzért kézbesíthetsz egy csomagot is. Az utcai verekedések során gyarapodik a pénztárcád, feltöltöd készleteidet. Le-

elvisz a mesterhez. Itt sem fogadnak kitörő örömmel, de a kártya segítségével hamarosan újabb barátod lesz. (Véletlenül se gyere ide a kártya nélkül, mert többé nem jutsz be ide!) Itt már többet megtudsz a Nagy Szövetségről és a hatalmas mágusokról, akik igen nagy gondban vannak, mert egy gonosz varázsló reinkarnációra készül, s úgy néz ki, csak a Te csapatod alkalmas arra, hogy elpusztítsa őt. Egyből meg is nyit egy időkaput neked, ahová jól felszerelve bátran beléphetsz. Délkeletre találsz egy ösvényt. A

tened a következő recept szerint: két adag aszalt fagyöngy, két adag szalamandra olaj, egy adag patkány agyvelő és egy kis Kelonia por. Az első

világ alaprajza... A párdubőröket eladhatod, az első tizenötet ér, a második tizennégyet és így lefelé ezerig. A kristályt vidd magaddal, s vedd fel a jö-



gyen nálad kaja, jó páncélzat és fegyver, és persze a likőr. Hamarosan megtalálod a gazdagok negyedének marcona őreit, aki négyezerért be is enged a belső városrészbe. Itt lazíthatsz nyugodtan, nem bánt senki. Keresd meg a csillagászt! Tényleg nem ugrik örvendezve a nyakadba, de seba, ott a likőr (Miért nem whisky, az sokkal jobb!). Egyből jobb kedvre derül a jó öreg Typhus, s megered a nyelve is... Kicsit csuklik, de azért a lényeg érthető; mi fogjuk valóra váltani a jóslatot, elpusztítjuk Sithet (vagy nem). Kapsz egy kártyát is, amivel Mather, a nagy varázslót kell felkeresned. A pityókás asztromust magad mögött hagyva, menj vissza a szegények negyedébe, annak is a délkeleti sarkába. Sajnos nem tudsz bemenni a mágushoz, de az ajtó előtt talált scroll nyomán hamar eljutsz a közeli kocsmába. Ha meghívod Moltust egy kajára,

medvét sajnos meg kell ölnöd, nincs mese. Haladj tovább délre, majd keletre. Útközben szedd össze a fekete gombokat (mind a hatot!)! Hamarosan egy mosómacira leszel, aki egy scrollt tart a kezében. Nem látszik túl boldognak. A tekercset elolvastva, megtudhatod ki is a valójában; "Aki megtalálja a levelet, ne tegyen semmit, míg nem olvasta végig. Bármilyen éhes vagy, ne öld meg ezt az állatot! A nevem Green Dahlim. Épp egy új spellt próbálok ki és ... izé ... szóval ... segítség!" Ennyit a nagy varázslókról. Irány vissza Matherhez, hátha tud tippet adni, mi legyen ezzel a szerencsétlenel (bár ki tudja, mosómaci még nem voltam)! Mather is somolyog a törénteken, de úgy dönt, itt az ideje, hogy megejtse mindennapi jó cselekedetét, mert ad egy kulcsot az egyik házhoz (délnyugatra van, a térkép jelöli majd), ahol találsz egy üvegcsét. Ebbe kell elkészí-



hárommal nem lesz gond, a boltban kapható. Ez utóbbit viszont csak egy bizonyos kocsmában kapod meg, ha nem felejtetted ott a szobában a nyakéket! Lásd milyen jó vagyok, elárulom neked, hogy a Big Trofferbe kell menni! Most Irány vissza a szerencsétlenül járt mágushoz! Add oda neki a lötyit. Az élcélődő hálálkodás után kapsz egy szuvenírt. Ezzel menj el a színházba!

Gulnar Dahlim egész családfáját elsorolja neked. Ő szakított a család hagyományaival, színész lett. Ha odaadod neki a jelképet, örömeben egy időkaput mutat meg neked, ami csak éj-jel 2 és 3 között jelenik meg. Ez a kapu elvisz a jövőbe (+3725) és a múltba (-4322) is. Mindkét világban alaposan körül kell nézned, de jó lesz komolyabb fegyvereket és páncélokat beszerezni. Lassan készítheted a kockás papírt is, ezt már érdemes térképezni, mert nem egyezik tökéletesen a két

vőben az élő kardot és a meteorit darabot is. A dzsungel agresszív törzsfőnökét lelklismeret-furdalás nélkül gyilkold le! Oops, ha visszamész a kapun régi ismerős vár. Megdicsér a bűnődért, mert a múltban megjelenő új törzsfőnök lesz majd a város egyik alapítója (fogadjunk, hogy az alkotók látták a Termínátort!). Azt tanácsolja, nézzünk be a könyvtárba. Legyen!

A könyvek házában végre nem siránkozás fogad, holmi eltűnt könyv miatt, hanem egy ősi scrollt tanulmányozhatunk. Nagyon fontos dolgokat tudsz meg itt, a lényeges dolgokat jegyezd fel! Innen kilépve menj el bundát venni! Mindenkinek szüksége lesz egy-egy meleg ruhadarabra! Ha ez megvan, akkor a gazdag városrész déli részébe kell menned. Milyen furcsa, valahogy megváltozott minden, igaz



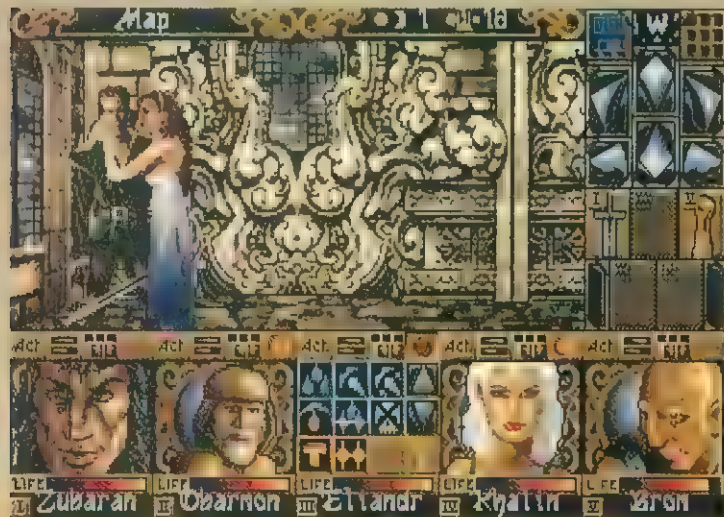


a szószli megjósolta előre. Milyen csodás park! Az északi rész beugrójában található hatalmas kő egy darabja hiányzik... milyen érdekes, nem? A meteorit-darab beillesztése után mágikus fény, majd egy újabb időkapu jelenik meg. Ideje öltözködni,

látni fogsz három fő havasi gyopárt és északnyugaton egy furcsa szerkezetet. Mintha a Jon említette volna, hogy kristályokat kell belehelyezni. Igaz, még csak egy van, de az is valami, tedd be a helyére! Most irány vissza a jelenbe! Elvileg valami megváltozott. Persze amikor megérkezel, ebből semmi nem látszik. Váltás ruhát és fésüld át a várost! Északnyugaton egy új utca nyílt! Északon egy kisebb csetepaté után egy kulcshoz jutsz, kár hogy fogalmunk sincs, mit nyit. Ráadásul a parkban megjelent Moltus, de egyelőre fogalmam sincs mi a frászt akar! Az új utcában furcsa lények mászkálnak, és a beugróban egy kapu nyílik a múltba és a jövőbe. A múltban (-9230) egy hatalmas kapu állja utadat, kár(?) hogy kulcsra van zárva. A jövőben (+580) már több szerencséd lesz, készítheted a koc-

móresre tanítan! Egy helyen hatalmas gördülő kő állja utadat. Mivel nincs kapcsoló, mellyel megállíthatnád ezt a halálos golyóbst, kénytelen leszel belépni oda! Dél felé kell haladnod, mindig belépve a nyugati oldalon lévő fülkébe. Az egyikben találsz egy kapcsolót is! Lent egy keletre nyíló folyosóra lesz, ami egy lépcsőhöz vezet. A fenti szint kemény megpróbáltatást jelent majd

rálépsz, szívrengtető haláliskoly hallatsz a távolból. Nincs itt semmi?! De van, és ha sikerült előidézned ezt a sikolyt, akkor már rég rossz! A középső térben, a láva feletti ketrecben egy papnő van bebörtönözve. Ahányszor rálépsz egy talajkapcsolóra, a ketrec lejjebb ereszkedik, egyenesen a mélybe... Meg kell találnod az utat hozzá úgy, hogy elhagyhassa börtönét! Thina-nak veled kell men-



mindenkin legyen bunda és azt hiszem elfelejtettem szólni, kell egy-egy kötél! Irány a múlt (-1432)! Csodálatos táj fogad, de a farkasüvöltés nem sok jót ígér. Alaposan barangold be a vidéket, de vigyázz, mert könnyű leesni! A rád támadó jegesmedvepár nem nagy ügy, de a farkasok rohamát már nehezebb lesz visszaverni. Ez tök jó a programban, végre valami újdonság, a támadók megmarják az előlállókat, majd átugranak a csapat mögé, s belemarnak a többiekbe is! Kár, hogy egy egyszerű trükkkel ki lehet cselezni őket (persze ezt titokban tartom, kell egy kis izgalom...)! Ta-

kás papírt. Tankolj fel a fizikai és szellemi erő feltöltéséhez szükséges lötyikből, mert igazi labirintus vár, ahonnan egykönnyen nem térsz vissza! Figyeld embeleid viselkedését! Mert az átkos helyeken esetleg egymás életére törhetnek, s ilyenkor csak a megfelelő ima segíthet! Szükséged lesz a tűztől védő varázslatra, mert a folyosókon átsuhanó tűzgömb súlyos sérüléseket okozhat! Már az első szinten egy gonosz varázslónő támad meg, akit nem lesz könnyű levérni. Kapcsolgass, keresgélj, jó szórakozást! A csontvázak, majd a pókok úgy látszik nem szimpatizálnak velünk, jobb lesz őket



csapatod tagjainak. Ha nincs szabad helyed a csapatban akkor válaszd ki az áldozatot, mert hamarosan szükség lesz egy helyre... Menj fel a lépcsőn és fuss észak felé, mit sem törődve a vakító fényekkel! Ne hagyd magad bekeríteni! Ezen a szinten az ajtók csak bizonyos időpontokban nyílnak meg, így az északi folyosó ajtaja is. Vagy ki kell várnod a megfelelő órát, vagy át kell állítanod az időt... A folyosókat gyilkos gáz borítja, szinte semmit sem látni. Ha elküldöd az időspirál varázslatát, akkor kitisztulnak a folyosók, de sajnos a hatás megmarad, a karakterek életereje egyre fogy! Jó lesz szünet, csak kicsit nehéz mert az órák hol lassan hol gyorsan szállnak! Mindig válaszd az északi utat, ha lehet! Egy idő után el kell jutnod egy terembe, ahol tűzlabdák keresztezik utadat. Ezen átkelve menj nyugatra, majd északra. Verd le az öröket! A folyosó végén újabb lépcső, ezúttal lefelé. Odalent kicsit meleg lesz! A fortyogó láva nem túl csábító. A következő talajkapcsolók, s ha többre

niel Már adott is az új feladat, meg kell találnod Zoltar Vinkset! Ne keserítsd az életet a labirintusok felderítésével, ott úgysem találod meg őt (túl jó vagyok hozzád). Menj vissza a városba! Ó, a szószli már megint itt van. Zoltar állítólag a palotában dolgozik. Végre megtudjuk azt is, hogy egy Almathrox nevű mágus az, akit le kell majd győznünk. Kendoriában már egyszer emberi alakot öltött, ő volt Shandar... (Ismerős?) Képzeldétek, a végén még be is mutatkozik a szószli, Alstar a neve! Szóval menjünk a palotába, jó vicc, hogyan amikor folyton ki-dobnak illetlen öltözékünk miatt! Az egyik kocsmában azt mondják, hogy a színházi öltöztető likőrért ad egyenruhát... Mindegy ránk fér a plihenés, aludj egyet a közeli tavernában! Milyen szép álom, ez a fickó azt súgja, hogy a térképen be lesz jelölve, melyik házban találhatsz egyenruhákat. De jó, hogy vettem őt üveg likőrt! Sebaj, van még egy rossz hírem, hamarosan újabb helyre lesz szükség a csapatban... A jelölt



helyen megvannak az egyenruhák, végre bemehetünk a palotából... A francba, már megint kizavart! Oké, a lányokra sisak kell. Itt van Zoltar, a kormányzó helyettese. Nem ismeri meg Thínát, amíg le nem veszed a sisakot... Zoltár örömeiben veled akar tartani, biztos megőrült szegény! Bevallom szomorú szívvel ölettem meg a huszonkilences szintű Ijászomat, ezért a tizenötös szintű paladinérl! Lássuk, mit tud?! Nem mondom, jó fegyverforgató, legyen, jöjjön, ha annyira akar... Most merre?

Ha hosszas barangolás és tiplródás után felöltik benned: "mi lenne ha elnéznénk az erdőbe", jó nyomon jársz. A közelmúltban (-73) váratlan meglepetés vár; Thina és Zoltár elbúcsúzik tőled, mondván, hogy ők itt letelepednek! Mit ne mondjak, kedves. Remélem véletlenül se küldted el a papodat, amikor felvetted Thínát! Mást nem is kell itt tenned, menj vissza! Érdekes módon Mather egy kristályt talált távollétünk alatt...

A kristály helye egyértelmű, lehet menni a hegyek közé. A járást már ismered! Illeszd a helyére a csillogó drágakövet, majd térj vissza Koren-Bahnirba. Itt ha szükséges pihenj és vásárolj, aztán irány, újra a hófedte tájat kell felderítened, ahol a jóslat szerint megváltozott minden... A jövőben járunk (+2765), de még mindig farkasok és Jegesmedvék lakják a vidéket, s őrzik féltett titkaikat. Ismét deríts fel mindent, újabb gyopárszedés után örömmel tapasztalhatod, hogy a gépezetből eltűntek a kristályok... A veszélyes

kirándulás során valami csillogó tárgyra figyelsz fel a hóban, egy mágikus öv, melyet fel is vehetsz. Wow!

Koren-Bahnirban ismét tanács-talan barangolás és egy-két utcai csetepaté után sem történik semmi. Az izgalom a tetőfokára hág: "hova menjek?" kérdezed megtörtén. No info, no help. Marad az erdő. Ni csak, most a jövő vár (+50)! Az egyik csapattag rögtön közli is nemtetszését. A rovarok helyett jól páncélozott harcosok támadnak rád. Lehet újra gombát szedgetni...



Délnyugatra találsz egy újabb élő kardot. Ezután indulj kelet felé, ahol egy mágus vakító varázslattal próbál utadba állni. Sajnos meg kell ölnöd őt is. Menj tovább keletre, majd dél felé. Valaki hamarosan megpillant egy házat. Egy kedves hölgy és egy szimpatikus fiatalember vár. A bájos leányzó klétére nem derül fény, de azért

várd meg míg varázsol egyet! Ha a férfihoz lépsz, megszólít majd; "Zoltar és Thina fia vagyok. Már vártalak benneteket. A szüleim sokat meséltek rólatok. Még anyám méhe ringatott, amikor Ti megmentettétek őt a káosz karmai közül. Annak idején megjósolták, hogy Koren-Bahnir hercegnője életet

hogy születésemkor elpusztítanak engem. Szerencsére Jókör érkezett! Nálam van annak a labirintusnak a kulcsa, mely a Hatalmas Fekete Sárkány, Slth lakhelyéhez vezet. Ő az egyetlen, akiben Alnathrox testet ölthet. Meg kell ölnöd őt, mielőtt a nagy kapcsolat létrejön! Különb-ben a világ jövője és reménye



adhat annak a flúgyermeknek, aki a hatalmas káosz varázsló reinkarnációját megakadályozhatja. A Fekete Harcosok elrabolták anyámat, azt remélve,

többé nem jelent semmit. A végtelenség kapuin át, sok szerencsét! Kösz, az ránk fér! Ne győzködd, nem fog velünk jönni! Fogd a kulcsot és indulj a negyedik kapuhoz. (Tudod, a város északnyugati részén, az új utcában...) A múltba kell mened, -9230-ban. Egy fontos tanács, pakolj fel, amennyire csak lehet mindenből (mindenképp 20-20 nyílvesztő, 10-10 kaja, rengeteg potion). Most már nincs mese, kell a kockás papír is! Go!

Azt hiszem ennyi lenne erre a hónapra, majd folytatom legközelebb. Addig is legyetek jók és vigyázatok magatokra!

Lily



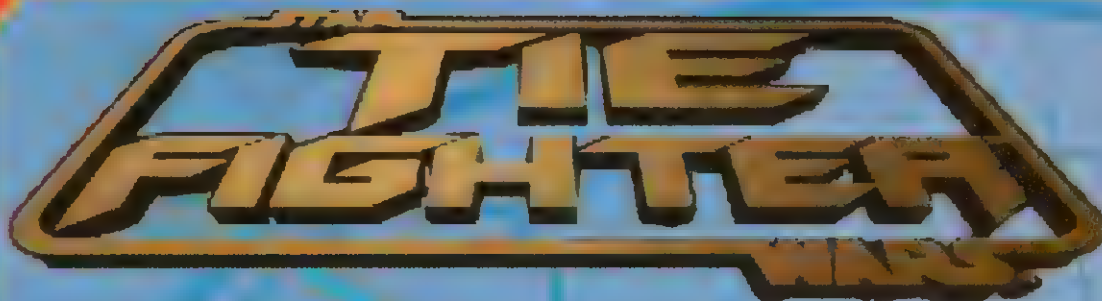
TIE FIGHTER

Az X-Wing rajongók nagyon várták már a folytatást. Sajnos ezt a játékot is elérte a folytatások sorsa. Technikailag jelentős előrehaladás, a hangulata azonban elmarad az elődjétől.

Hardware igény
386, 2 MB RAM, EMS
VGA-kártya

92%

LUCASARTS



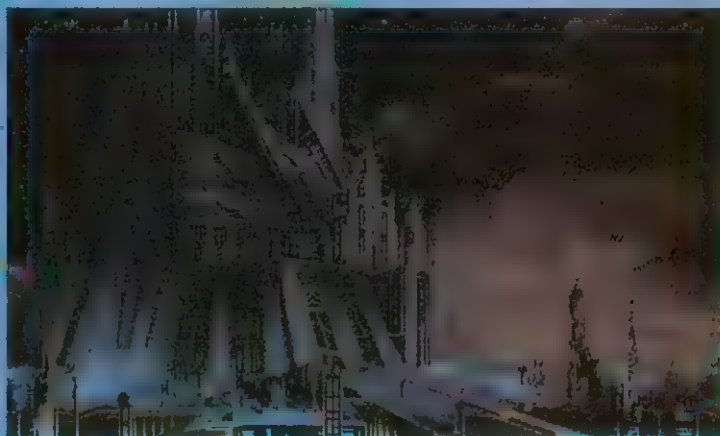
hitt verziót. Nagyon sokáig azt sem lehetett tudni, hogy Európában melyik cég fogja forgalmazni a játékot, mígnem aztán hosszas tárgyalások után végül is a "Virgin" szerezte meg a jogokat. Ekkor aztán mint egy varázsütésre felgyorsultak az események, és nagyon rövid időn belül a boltokban volt a program.

Mielőtt belevágnék a mondókámba, egy dolgot le kell szögezнем. Mivel a Tie Fighter kiadása előtt, tulajdonképpen az egész program- néhány újítástól eltekintve szinte teljesen megegyezik az X-Winggel, a cikk készítésekor abból indultam ki, hogy az előbb említett nagy elődöt mindenki jól ismeri. Ha mégsem így lenne, akkor tudom ajánlani a GURU 93/5. és 7. számában Sorell és Mocsy jóvoltából megjelent remek cikkeket, az ott leírt ismeretek nélkül ugyanis ez a pár oldal nem biztos, hogy teljesen érthető lesz. Elsősorban tehát én azzal szeretnék foglalkozni, hogy mi- ben is lett jobb, vagy esetleg rosszabb a Tie Fighter az X-Winghez képest, de persze emellett az egyes újdonságok bemutatására is lesz elég hely.

Legjobb, ha rögtön az elején kezdjük. A bevezető animációk

fantasztikusra sikeredtek - a LucasArts-tól már jól megszokott módon - és habár az X-Wing introja se volt kutyá, ez azért mégis szebb lett. A zene félelmetesen passzol a képekhez, Roland SCC-1 hangkártyával pedig úgy zeng az egész, hogy telje-

ban mégis az, hogy hiába kerülünk "izmosabb" pályákra, mégse lő ránk senki, az ütközéseket pedig egytől-egylig sérülés nélkül megúszhatjuk. Ennek így szerintem semmi értelme sincs, hiszen a "flight badge" eléréséhez szükséges nyolc pályát bárme-

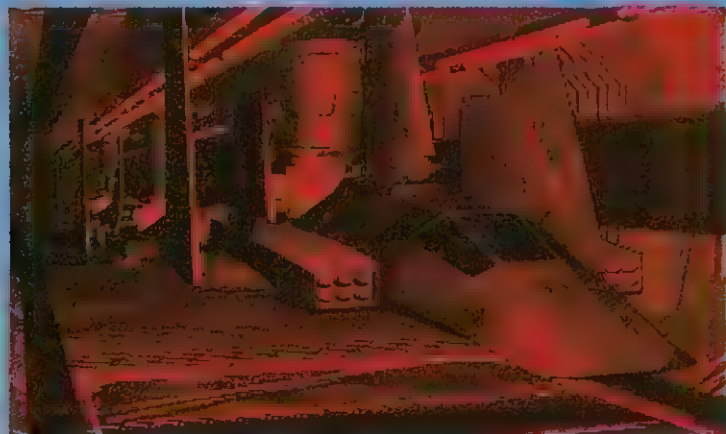


sen olyan érzésem volt, mintha a moziban ülnék. Persze Blastern is igen meggyőzőek a hanghatások, így szerintem senkinek se lesz oka panaszkodni. Miután bejelentkeztünk - azaz kiválasztottuk a pilótánkat - a főképernyőre kerülünk, ahol is a már jól ismert módon minden egyes ajtó egy helyszínt szimbolizál.

Balról rögtön az első a Training Simulator, mely sajnos azt kell hogy mondjam, elég gyengére sikerült. Az egész ugyanis nem más, mint egy nagy, űrben tengeredő cső, mindenféle akadályokkal telipakolva. Ez még persze magában nem lenne probléma, hiszen az X-Wing-ben is "csak" kapuk voltak "néhány" ágyúval feldíszítve, de itt közel se ennyire "bonyolult" a helyzetünk. Természetesen a csőben kell végigrepülnünk, egyre rövidebb idő alatt. Az elhelyezett tereptárgyak száma is növekszik, de ettől még nem lesz igazán nehezebb teljesíteni a pályákat. A legszomorúbb azon-

lyik hajóval bárki teljesítheti a második, maximum a harmadik próbálkozásra. Persze az is igaz, hogy ha egy csőben lévő Tie vadászra valami elkezdene lövöldözni, akkor szegény pilótából rövidesen csak füstpamacskok maradnának. Akkor azonban legalább lenne benne valami kihívás. Mert így bizony nincs benne egy szál se...

A Combat Chamber-ről nem érdemes sokat beszélni, szinte teljesen megegyezik az X-Wing-nél már ismertettekkel. Itt is híres történelmi küldetéseket repülhetünk végig az általunk választott géptípusokkal, majd a későbbiekben a már teljesített valós harci bevetéseket is újra repülhetjük. Ugyanúgy van "High Score" tábla, és habár kis színes szalagot nem kapunk a mellünkre ha teljesítünk egy küldetést, természetesen pilótánk személyi anyagában (bővebben majd később) jól fog mutatni az eredmény.



A Tech Room-ban azért nem árt egy kicsit elidőznünk, mivel a fejlesztők több mint 50 féle különböző űrobjektumot építettek a játékba, és ezeket természetesen mind-mind megcsodálhatjuk különféle nézetekből. A rengeteg új jármű, űrbázis és egyéb szerkezet nagyon sokat dob a programon, az X-Wing eléggé szegényesnek mondható arzenáljához képest, pedig komoly előrelépésnek tekinthető. Számomra a legszívmelengetőbb a korállal transzporthajó (gyengébbek kedvéért - Millennium Falcon) látványa volt, melyet sikerült elég "élethűen" felidézni a programban.



A Battle Change opciónál -már csak nevéből adódóan is- az éppen aktuális hadjáratot tudjuk megváltoztatni. A játék hét küldetessorozatot tartalmaz, de kezdetben csak négy közül választhatunk. A tervezők elképzelése szerint ha elakadunk az egyik hadjáratban, gond nélkül átválthatunk a másikba, és ott folytathatjuk a karrierünket. Ez valóban így van, csak éppen semmi értelme sincs, ugyanis az első négy hadjárat közel azonos nehézségű, arról nem is beszélve, hogy a történet is összefüggő, és így nem biztos, hogy célszerű elsőre a negyedik hadszínteret választanunk. Mindenesetre, ha valaki mégis össze-vissza csinálná meg a bevetéseket, annak csak annyit, hogy a második vagy harmadik teljesített hadjárat után lehet az ötödik, majd újabb teljesítettek után a hatodik, és végül a hetedik hadszínteret választani. Ez persze azokra is vonatkozik, akik sorban csinálják a bevetéseket. Ez az egész választási lehetőség azért alakult ki, mert sokan nehezményezték az X-Wing küldetéseinek linearitását. Nos, ebben megoszlanak a vélemények, szerintem tökéletesen jó volt úgy is, de ha már így van, így se rossz.

Mielőtt az eligazításra mennénk, érdemes egy kicsit elidőznünk az options menüben, melyet akárcsak az X-Wingben, az "Esc" billentyű lenyomásával tudunk elővarázsolni. Az egyes paraméterek beállítása mellett itt tudjuk megnézni pilótánk személyi lapját is. A rengeteg statisztikai adat hősünk más pilótákkal történő összehasonlításakor rendkívül jó alapot biztosít, nem beszélve arról az apróságról, hogy saját fejlődésünket is így tudjuk a legjobban nyomonkövetni. Hasonló adatok az X-Wingben is voltak, de közel sem ennyire sokrétűek. A bőrünkbe tetovált jel -mely a Császár, titkos szervezetében elfoglalt helyünket szimbolizálja- is igen kellemes színfolt, hiszen ezen jól látszik, hogy ki az igazán jó pilóta! Vannak, akik nagyon magasra jutottak... Ebből a menüből még két pontra szeretnék bővebben kitérni. Az egyik egy nagyon pozitív irányú változás, a másik ellenben véleményem szerint a legnegatívabb dolog a játékban. A kellemesebb funkció nem más, mint a "backup" lehetőség. Óriási dolog, hogy végre volt egy cég, aki ezt a rendkívül egyszerű problémát ilyen mesterien tudta megoldani. Mert végül is gondoljunk csak bele, ki az, aki miután szépen leölték, gond nélkül folytatja egy lefokozott pilótával a játékot. Persze, vannak olyan



res küldetés után ki kellett lépni DOS-ba, hogy elmentsük hősünket, ha meg esetleg meghaltunk volna, akkor azért, hogy visszatöltsük. Egy szó mint száz, a Tie Fighterben a lehetőségünk van a pilótánkról másolatot készítenünk, és azt tetszés szerint bármikor visszatöltenünk. Ezt a műveletsort automatizálhatjuk is -azaz "auto restore" és "auto backup"-, de ezt nem igazán ajánlom senkinek, mivel helyenként a gép önállósítja magát, és ez igen kellemetlen tud lenni. Szerintem a legjobb, ha mindenki saját maga végzi el a küldetések után a backup-olást. Végül is mi ez, a visszatöltögetéshez képest...

Nos, elérkeztünk a számomra -és biztos vagyok benne, hogy

róla győződve, hogy fantasztikus alkotnak. Pedig szerintem mindenki szívesebben játszik egy nagyon szépen megrajzolt játékkal, mint egy agyondigitalizált, "agyonrenderelt", mesterkelt valamivel... Persze ez lehet, hogy csak az én maradi véleményem, ki tudja. A Tie Fighter esetében természetesen nem a digitalizálással van a baj, hanem a nehézségi szintek beállításának a lehetőségével. Az X-Wingben szerencsére még nem lehetett ilyesmit állítani, és ezért hosszú ideig kellett egyes küldetésekkel küzdeni. Viszont ha sikerült megcsinálni valamit, akkor jogos volt az öröm. Ha valaki azt mondta nekem, hogy "végigjátszottam az X-Winget", akkor azt gondoltam magamban, "igen, ez a srác tud valamit". Sokan azonban sírtak, hogy nem tudnak megcsinálni bizonyos küldetéseket. Hát igen, az X-Wing valóban nem amatőröknek készült. Sajnos azonban a Tie Fighter elvesztette ezt a varázsát, mivel könnyű fokozaton is ugyanaz történik, mint a nehezebbekben, legfeljebb ott több pontot lehet szerezni a küldetésekért. Legalább az animációkat ne mutatná meg a program a legkönnyebb fokozaton. Úgy legalább lenne valami inspiráló a nehezebb fokozatban. Félreértés ne essék, én nem a mazohisták táborába tartozom (értsd: válasszuk a very very very hard fokozatot), de nagyon sajnálom, hogy egy ilyen remek programot sikerült egy ilyen bosszantó aprósággal elrontani. Az egészben az a legszörnyűbb, hogy a játék van annyira jó, hogy ha nem lenné-



küldetések, ahol örülünk, ha élve megússzuk a dolgot, de többnyire mégis inkább visszatöltsünk egy előző állást. Ez persze nem csak az X-Wingben volt probléma, de ott is igen kellemetlen volt, hogy minden sike-

rajtam kívül még nagyon sokak számára- legszomorúbb "újítás" a programban. Ez valami olyan betegség lehet, mint a kalandjátékokban a digitalizálás. Minden cég nagyon lelkesen csinálja, és meg vannak



nek fokozatok, akkor is ugyanannyian játszanak végig... Akkor pedig minek is ez az egész???

Most, hogy kellőképpen kisírtam magam, akár rá is térhetünk az eligazításra. A fejlesztők azt ígérték, hogy több szálon futó, sokkal komplexebb küldetések lesznek a Tie Fighterben, mint azt az X-Wingben megszokhattuk. Azt is mondták továbbá, hogy az eligazítás kérdezz-felelek stílusban fog lezajlani, és így teljesen fölünk függ, hogy milyen mélységekig ismerjük meg a történetet. Hát ez így valóban nagyon szépen hangzik, de lássuk, hogy mi is valósult meg ezekből az ígéretekben. Az eligazítástól valóban lehet kérdezgetni, a probléma csak az, hogy sajnos mindig ugyanazt. Tehát lényegében a változtatás abból áll, hogy amit az X-Wingben egy szuszra eldaráltak, azt itt meg kell kérdeznünk!!! Az meg, hogy "fölünk függ, hogy mennyire merülünk a történetbe" annyit jelent, hogy vagy elolvassuk a sztorit, vagy nem. Nagyon kellemsen viszont a misztikus figura jelenléte, akitől másodlagos, vagy esetleg harmadlagos küldetéseket kaphatunk, és ezáltal emelkedhetünk a Császárhoz hű, titkos alakulatok ranglétráján. Más kérdés persze, hogy köpenyes barátunk valakitől nagyon jókat hallhatott rólunk, mert hiába nem teljesítjük egyik parancsát sem, mindig mond újakat. Ez egy apróság, amire nem ártott volna odafigyelni a fejlesztőknek! Érdekes színfolt lenne például, ha egyszer csak kiesnénk a Császár kegyeiből, és attól kezdve nem kapnánk

titkos küldetéseket. Rögtön több értelme lenne megcsinálni a másodlagos küldetéseket! Maguk a bevetések azonban valóban sokkal komplexebbek lettek, és végül is, ha jobban



meggondoljuk, úgy is ez a lényeg. Lehet, hogy csak nekem nagyok az igényeim...

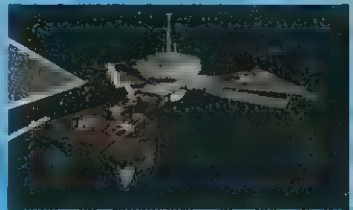
Az eddig leírtak alapján joggal merülhet fel a kérdés, hogy a Tie Fighternek nagyobb a füstje, mint a lángja? Nos szerencsére közel sem erről van szó, hiszen ha kiértünk az űrbe, szinte csak szuperlatívuszokban tudok beszélni a programról. Valószínűleg sokan vagyunk úgy vele, hogy ha nem változtattak volna semmit a grafikán, zenén vagy az egész játék felépítésén, és nekünk egy Tie vadász műszerfala mögül kellene az A-Wingeket irtanunk, akkor is teljesen elégedettek lennénk. Nem így történt azonban, hiszen a Garud árnyékolás csodálatosan "élethűvé" -vagy inkább úgy kéne mondanom, hogy "filmhűvé"- tette az objektumokat.

Nem mintha az X-Wingben látott űrhajók nem lettek volna szépek, de mégis. Néhány már ismert hajót is átdolgozták a készítőik, így például szerintem sokkal nagyobbak lettek a csillagrombolók. Végre kicsit tovább tart elrepülni felettük, és habár közel sem olyan monumentálisak, mint a Rebel Assaultban, valahogy mégis könnyebb elfogadnom, hogy ezek a hajók valóban több mint egy kilométer hosszúak. A rengeteg különféle repülő alkalmatosság félelmetes hangulatot kölcsönöz ennek a rideg világnak, külön kiemelve az űrbázisokat, melyek igazán gyönyörűek lettek.

Ígérték az AI, azaz a Mesterséges Intelligencia fejlesztését is, és ezúttal nem lehet okunk pa-

hogy miközben kergetünk egy szerencsétlen Y-Winget, valamilyen lelkes pilótatársunk hátulról "megsegíti" néhány keresetlen energianyalábbal. Úgy vettem észre, hogy hiába van támadásparancs kiadva, ha nagyon rátapadunk a kijelölt célpontra, társunk addig inkább nem lő, amíg a mi testi épségünk veszélyben forog. Ez egyébként egy igen fontos újítás, hiszen az X-Wingben gond nélkül szétlőttek bajtársaink, ha nagyon belelógunk a képbe. Néhány új parancs is bekerült a programba, így akár erősítést is kérhetünk az anyahajónk fedélzetéről, vagy Tie Bomberünk kiemelt készleteit is újratölthetjük. Sokszor adódhat olyan szituáció, hogy a küldetés közben változik a parancs, és esetleg egy másik szakasz segítségére kell szelnünk. Ilyenkor gyorsan kell mérlegelnünk a lehetőségeinket, és ez igen "élethűvé" teszi a harcot. Egy szóval még klasszabb lett, a mai amúgy is fantasztikusan jó harcrendszert.

A "Mission Goal" képernyő szintén a sikeres újdonságokhoz tartozik. A küldetés megkezdése után azonnal célszerű ide kapcsolni, hiszen rögtön képet kaphatunk arról, hogy mit is kéne csinálnunk. Akkor sikeres egy küldetés, ha az elsődleges célt teljesítjük, minden más csak további pontokat, esetleg előléptetéseket eredményez. Nem minden cél jelenik meg alpból ezen a képernyőn, előfordulhat olyan is, hogy lelövünk valamit, és ezután a gép gratulál, hogy



sikerült megcsinálnunk egy titkos küldetést. Ennek ugyan nem tudom mi értelme van olyan titkos a küldetés, hogy nem is árulták el senkinek, de irányadó elvnek tekinthetjük azt, hogy aklról nem beszél a parancs, és ellenség, annak itt az ideje, hogy meghaljon. Ettől majd mindenki nagyon elégedett lesz!

A "Mission Log" olyasmi, mint egy hajónapló. Pontosán feljegyzi az elhangzott szövegeket, és így bármikor megtudhatjuk, hogy éppen mi is történik körülöttünk, ugyanis a csata hevében nem biztos, hogy mindig van időnk a kilírt üzeneteket olvasgatni. Itt nézhetjük vissza a parancsmódosításainkat is, továbbá a harcban álló felek számunkra is fontos üzenetváltásait. Természetesen a fontosabb dolgokat, valamint a közvetlenül parancsnokságunk alá rendelt vadászok üzeneteit elmondja a gép, de azért nem árt sűrűn visszanézni írott formában is a lezajlott párbeszédeket.

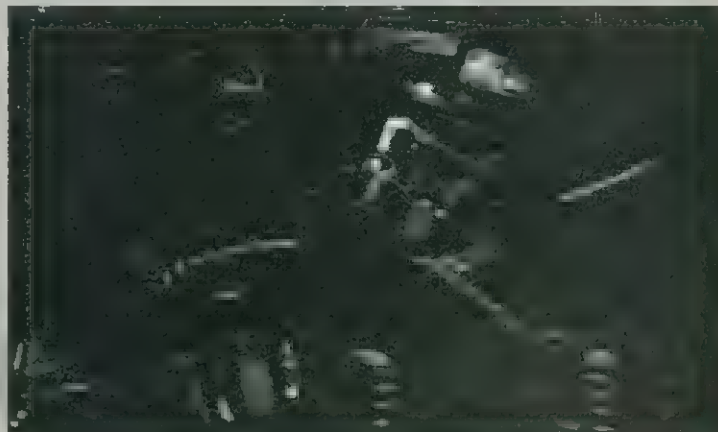
A fejlesztők beépítettek a programba egy nagyon szép, háromdimenziós térképet is, melyen minden adat látható a térségben tartózkodó összes hajóról. Nem tudom, hogy ki mennyire fogja használni, vagy használta ezt az opciót, de véleményem szerint nincs túl nagy jelentősége. Persze vannak olyan szituációk, amelyeknél határozottan előnyös a megléte, de ha nem lenne, az sem lenne igazán nagy hátrány. Az biztos, hogy rendkívül szép és impozáns. A hasznosságáról

denek előtt az "A" gombbal kezdeném, mely az egyes objektumok vagy hajók védelmének megkönnyítése érdekében került a programba, általa ugyanis az adott objektumot támadó ellenséges hajót tudjuk befogni. Hogy egy befogott hajó egyébként pontosan mit csinál, azt a "Z" gombbal előhívott ablakban nézhetjük meg, itt a hajó sebességétől, irányától, vagy éppen pajzsának állapotától kezdve egészen a befogott célpontjáig minden információt megtudhatunk róla. Ha már abban a szerencsés helyzetben vagyunk, hogy kiszemelt áldozatunk pontosan az orunk előtt kacsázik, akkor legjobb megoldás az "ENTER" segítségével a két hajó közti sebességkülönbséget szinkronba hozni, majd hidegvérűen kivégezni ellenfelünket. Az igazán megszáloltaknak beépítettek egy érdekes gombot a fejlesztők, és ez nem más, mint a ".", ennek a hatására ugyanis nem egyszerűen egy hajót tudunk befogni, hanem a hajónak egy bizonyos részét. Itt szerencsére figyeltek a részletekre, hiszen ha egy nagyobb hajó esetében sikerül kikapcsolnunk a hajóhidat, attól kezdve bizony az egész bárka tehetetlenül sodródik az űrben.

gel nem engedi célpontunkat halálos sugaraink tűzéből kikerülni.

Végezetül szeretnék pár szót szólni a sztoriról. Azt hiszem egyetértetek velem abban, hogy mindannyian nagyon vártuk, hogy a lázadó kutyákat irtassuk a galaxisban. Tulajdonképpen ez az első olyan prog-

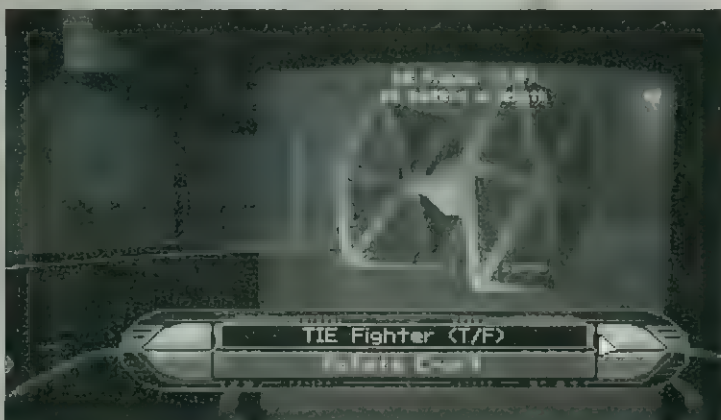
fighter technikailag magasan veri az elődjét, valóban egy fantasztikusan jó program, a története viszont szerintem ezéért a kijelentésemért idő előtt le akarnák harapni a fejemet, szeretném leszögezni, hogy ez pusztán az én véleményem. Lehet, hogy ennek a véleménynek a kialakulásában az is nagy



ram, ahol a hősiés jó kisfiú szerepe helyett a rossz fiút kellett alakítanunk. Na persze az egészet sikerült mégis úgy beállítani, hogy valójában nem is tűnik olyan sötétnek az a Sötét Oldal. Ez persze így a jó, de valahogy nekem mégis hiányzott valami az egészből. Hiába küzdhettem a lázadóktól és kalózoiktól kezdve egészen a birodalmi árulókig mindenféle ellenféllel, valahogy mégsem tudott igazán magával ragadni a történet. Igaz, az ötödik hadjáratától már sokkal kellemesebb a dolog, de ott sem voltam annyira hanyattvágódva az eseményektől, mint az X-Wingben akár a negyedik küldetés után. Egyszóval a Tie-

szerepet játszott, hogy a nehézségi fokozatot lehet állítani, és ezért eleve egy kicsit ferde szemmel nézek a programra. Ugyanakkor szerintem az X-Wing jó megítélésekor igen komoly tényező volt az is, hogy hány órát tudtunk eltölteni a programmal. A Tie Fighter-t napalaki komolyan neki ül, 2-3 nap alatt végig lehet játszani. Próbáld meg ugyanezt az X-Wing-gel, és ezzel azt hiszem mindent elmondtam!

Del



már megoszlanak a vélemények, de szerintem ezt mindenkinek magának kell eldöntenie.

Néhány speciális gombot is beépítettek a játékba, melyek mind-mind a még nagyobb élvezhetőséget segítik. A klaviatúrakiosztást egyébként a "K" gomb megnyomásával bármikor lekérhetitek, így most csak az újdonságokról fogok írni. Min-

Ezt persze a kisebb hajókon is meg lehet csinálni, de egy X-Wing hajtóművelnek kilövése már bizonyos más hajlamok meglétéről tanúskodik... Mindezek mellett meg kell még említeni a "B" gombot is, mely a Beam, azaz sugárfegyvert aktiválja, de szerencsére(!!!) ezt csak a játék legvégén tudjuk használni. Ez a "játékszer" egyébként nemes egyszerűség-



The Emperor has summoned his fleets to unveil the future of the Empire!

FATE

Az előző számban elkezdett leírás folytatása.

Hardware igény:
A500, 512 kB RAM

99%

RELIN
SOFTWARE
AMIGA DISK

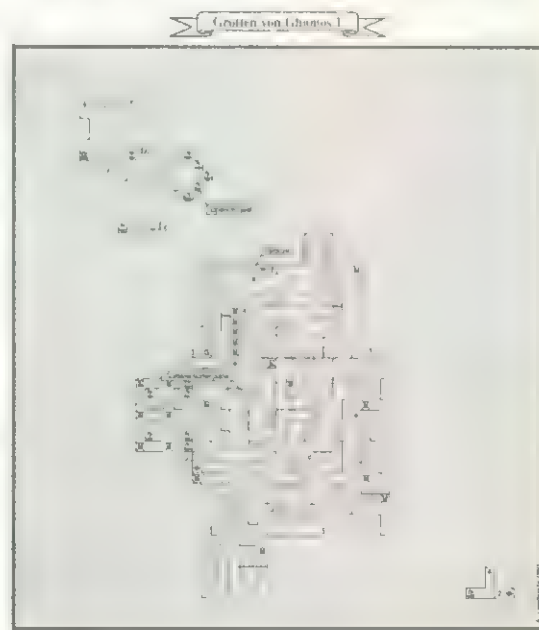
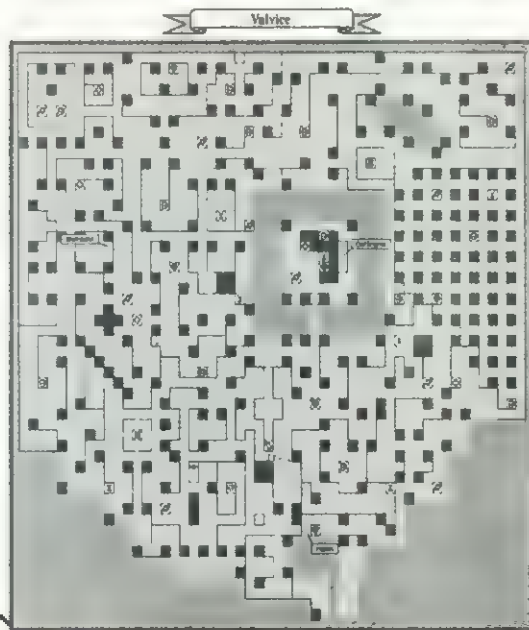
FATE

Itt van a szeptember, kezdődik az iskola és hogy senkinek se legyenek túl jó jegyek félévkor, folytatjuk a FATE leírásunkat, ami garantáltan csökkenti a tanulásra fordított idő nagyságát. A múltkor ott fejeztük be a leírást, hogy az immár működő barlangvasúttal szabadon fülkázhatunk a kontinensen. A jól bevált információgyűjtés most is hasznunkra válik. Tudomásunkra jut, hogy furcsa dolgok történnek Cassida közelében. Vona-
tozzunk el oda, és legyünk nagyon alázatosak a városban lakókkal szemben. Nagyon durva mágusok, és a legkisebb pimaszságra is igen keményen reagálnak. Ne is nagyon foglalkozzunk velük, inkább menjünk ki a város északi kapuján. Itt bolyhosunk bele az öreg koldusba, aki némi alamlizna fejében

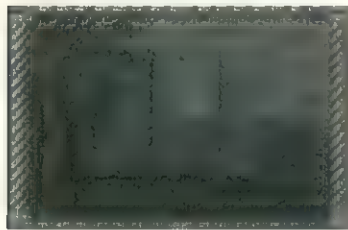
elmeséli a város történetét. Cassida nem volt mindig ilyen barátságtalan város mint manapság. Lakói a leghatalmasabb varázstudók voltak és tudásukat jóra használták fel. Bergerac főmágus vezetése alatt virágzott a város. Talán túlságosan is... Thardan, az örök bajkeverő, félt a város egyre növekvő hatalmától. Egy gonosz varázslattal kővé változtatta Bergerac szívét, és ettől a pillanattól kezdve a cassidaiak szívéből minden érzés kiveszett. Egyetlen varázsló kerülte el ezt a sorsot, de egy egész hadsereg vette üldözőbe és azóta senki sem látta. Ez a senki azért egy kicsit túlzás, mert mások láttak egy külön mágust Valvice városában. Ez a város messze délen található a tenger partján. Kalózkod, csempészek és

rabszolga-kereskedők lépik el a fogadókat és a kocsmákat (nagyon emlékeztet egy Mos Elsley nevű kiltőtre). Hasznos információszerzési lehetőség, ha a kocsmákban leitatjuk a félreszeg vendégeket. Tökrészen kotyogta ki az egyik alkalmi ivócimbórám a történetet arról a titokzatos köpönyeges alakról, aki sietve távozott a város alatt meghúzódó barlangrendszer mélye felé. Ez csak a mi emberünk lehet.

A város lakosai óva intenek a Ghamos-i barlangoktól. Nekünk azonban muszáj oda lemenni, ezért keressük meg a lejáratot. Az egyik falon egy titokzatos írást találhatunk, amit csak akkor tudunk elolvasni ha van a csapatban alkimista, aki járatos a fordításban. Nekem nem volt ilyen, tehát inkább a boszim fű-



lét hegyeztem. Meg is hallott két számot, ezek a titkos lejárati koordinátái. Itt szerettem volna lemenni a barlangokba, de Lazi barátom Amiga 1200-e úgy döntött, hogy ő túlságosan fejlett egy ilyen régi program futtatására és szépen elguruzott. Ennyit az Amigák kompatibilitásáról. (Csak vicceltem, nem kell rögtön a levélbombákat küldözgetni.) Innentől kezdve tehát már csak a nagyobb problémát okozó talányokkal fogok foglalkozni azon egyszerű oknál fogva, hogy több mint két év távlatából nem emlékszem vissza arra, hogy melyik kapcsolót kell meghúzni a hármas szinten, hogy eltűnjön egy teleport. Szárguldjunk le az első szintre és gyorsan keressünk egy olyan kutatót, amely visszaállítja a varázspontjainkat. Jegyezzük meg jól a helyét, mert gyakran vissza fogunk jönni ide gyógyulni (még az alsóbb szintekről is). Két igen hatásos varázslatot lehet a barlangokban használni. A nimfa utolsó varázslata egy regenerációs szférát hoz létre a csapat körül. Ez minden negatív hatást semlegesít. Sajnos nagyon sok varázspontba kerül (50), és egy idő múlva elmúlik a hatása. Elég kellemetlen mikor 10 draco áll az utunkba és pont akkor mond csődöt a spell.



Azok akik nem szeretnek annyit harcolni, ajánlatos a láthatatlanság varázslatot alkalmazni (elementary spell). Ezek nélkül egy harmincas szintű partinak nincs sok esélye a túlélésre. Az első szinten található két arany platóra állítsunk rá egy-egy embert. Két eset lehetséges, vagy eltűnik egy teleport és felvehetjük az ecsetet, vagy pedig megjelenik egy teleport és bejuthatunk az opál terembe, ahol az egyik kútban megtaláljuk az opál kulcsot. Nem kívánt történet. A harmadik szint tele van kincsekkel, érdemes minden terembe elteleportálni. Az

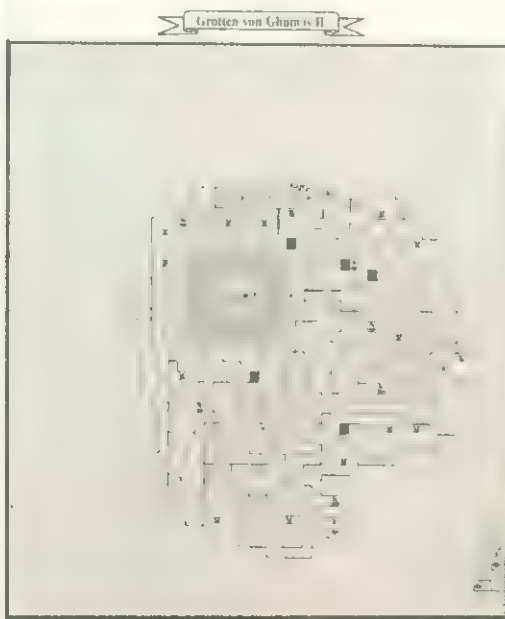
így megszerzett varázstárgyak megérik a fűradózást. A negyedik szinten illúziófalak mögött egy halott törpét találunk. Támasszuk fel Marinával, és kérdezzük ki. Elmondja, hogy a mesterét jött kiszabadítani, akit a legelső szinten tartanak fogva. Gyanútlanul elkotyogtam neki, hogy én is őt keresem, mire az a pofátlan törpe átpasszolta nekünk a felelősséget és a távozás hímes mezejére lépett. A még nem egészen hűlt helyén egy doboz festéket is találhatunk. Ne hagyjuk itt. A hatos szint elég fontos. Itt található kilenc gonoszul meredő szemgolyó. Ne nagyon szemezzünk velük, inkább az ecsettel fessük be őket. Miután el-



bántunk mind a kilencel, eltűnik a teleport a lejárati elöl. Ne siessünk még le. Van néhány kőtábla, amin a feliratok egy ajtó kinyitásához szükségesek az utolsó szinten. Az utolsó szintet sem jókedvükben csinálták a tervezők. Teleport hegyek, illúzió hegyek, szörny hegyek, na én megyek... Sikeres teleportálgatás esetén a jutalmunk egy szín-

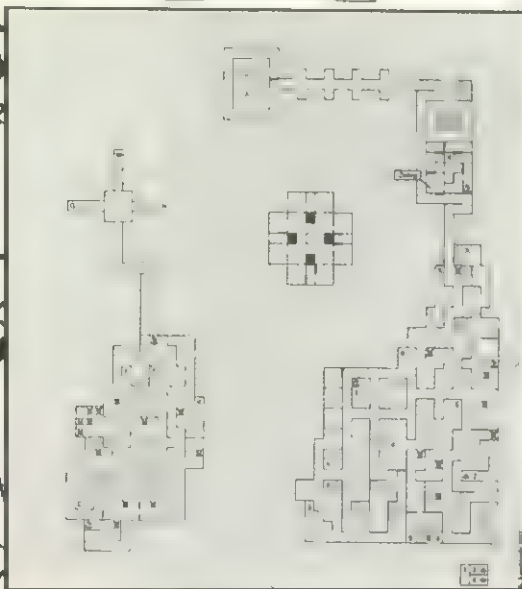


kódos ajtó, amit a fent említett táblák segítségével lehet kinyitni (na meg egy gyári kézikönyv sem nagy hátrány hozzá). Az egész hercehurcát egy kopaszodó pasas miatt csináltuk, akit Mandrag-nak hívnak. Vegyük fel a csapatba és hallgassuk meg a meséjét. Szerinte az egyetlen esély a győzelemre az, ha visszaszerezzük Bergerac szívét és felélesszük az öreg mágust. Ez



azonban nem olyan egyszerű, mivel Thardan jól elrejtette. Most még nem tudjuk, de Mandrag segítségével a Tiltott Zóna külső részébe is bejutha-

Grotten von Ghamos II



tunk (Mernoc falvába pontosan). Nagyon sokat gyalogoltunk mostanában, szükségünk lehet egy kis változatosságra. Potom három millió piásterért tudunk már vásárolni egy hajót a kikötőben. Menjünk ki a városból a kikötőnél, és kis ladikunk csendesen ringatózik a vízen. Az abroad opcióval tudunk beszállni. Húzzuk fel a vitorlákat, imádkozunk egy kis szélért (vagy varázsoljunk egy vihart) és máris vár a nagy óceán. Rengeteg apró sziget van elszórva és ezek telstetele vannak elősott varázstárgyakkal. Egy mindenre elszánt ember, név szerint Mr. Szentirmai Zsolt FELÁSTA az összes szigetet kockánként, és ezt egy térképen rögzítette. Így már sokkal könnyebb volt a cuccokat megtalálni. Helyhiány miatt nem tudjuk az összes itt található tárgy nevét és koordinátáját leközoelni, de ha valakinek nagyon kell, akkor esetleg egy másolatot tudok küldeni (természetesen csak a szerző előzetes hozzájárulásával). A tárgyaktól eltekintve 4 fontos hely van az óceánon. Fawn szigete, Carilon, Pirate Rock és persze Katloch. Szorgos információgyűjtésünk eredményeképpen meg-

tudhatjuk, hogy Katloch szigetére csak egy Moonwand nevű varázsbottal tudunk bejutni. Az óceán déli részén élő remete rengeteget tud erről a titokzatos városról. A varázsbott azonban jól ellátta Thardan barátunk. Több darabra törte és ezeket a darabokat elrejtette szerte a világban. Ezekről információkat lehet begyűjteni a vadon druidáitól. Ajánlott felkeresni a Sorion Lake mellett élő druidát, nekem ő adta a legtöbb információt. Az első botdarabot Fawn szigeten kellene megkapnom.

A tündék királynője hajlandó átadni egy csekély szívesség fejében. Egy rescue mission, ezt imádom. Néhány nappal ezelőtt kalózok támadták meg a szigetet és elrabolták az egyik tündét. Egy lányért egy Spiralgem-et, nem is rossz üzlet. Ha kalózok, akkor csak egy hely jöhet szóba, ez pedig Pirate Rock.



Navigáljunk be a szigetek között a városba, és járjuk végig a fogadókat. Az egyikben meg lehet venni néhány tízezer piásterért a lányt. Hálából tényleg megkapjuk a jutalmunkat, plusz fejlődnek is az embereink egy kicsit. Ez igaz az összes többi botrész megszerzésére is. A második részt Larones főmágusa őrzi. Őt csak a boszorkányok órájában lehet megtalálni a keresztnél.

Ne hagyjuk magunkat lerázni, könyörögjünk el tőle a Dreamstone-t. Ígérjük meg nyugodtan, hogy használat után visszahozzuk. (Érdemes, mivel közben megjutal-

maz érte. No meg aztán megígértük.) A zsebünkben a Dreamstone-nal menjünk el Fainvilleba, itt szálljunk meg abban a fogadóban, ahol a kalózkapitány szokta kipihenni az öldökös fáradalmait. Az egyik érzékenyebb emberünk megálmodja a kalózok kincsének a rejtékhelyét, és a Dreamstone segítségével a helyét is pontosan behatárolhatjuk.

Most már három botdarabunk van meg. A negyedik lelőhelyét egy lüke druidától szerezhetjük meg Carilon szigeten. Szegény elfelejtette hova ásta el a ládkót, amiben a koordináták vannak. Jól átvért az öreg, meri rögtön nekiálltam felásni az egész szigetet. Szép nagy sziget, jó sokat melóztam, az eredmény azonban egyenlő a nullával. Ekkor kezdtem el gondolkodni. (Érdekes módon ez majdnem mindig beválik. Akkor meg miért nem az elején csinálom?) Tüzetesen vizsgáljuk meg a sziget térképét és vegyük észre, hogy északon van egy nagyon kicsi rész, amit csak hajóval tudunk megközelíteni. Itt van elásva egy láda. A segítségével már gyerekjáték a Shadag-ot megkeresni Spectre Wood-ban. A Lightpearl egy szemtelen kis törpénél van Valvice-től délnyugatra egy erdő közepén. Megbíz néhány küldetéssel amit muszáj megcsinálnunk. Persze a kontinens három egymástól legmesszebb eső

Grotten von Ghamos I

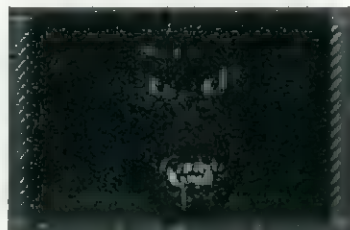


pontjaira kell elvándorolnunk. A végén már komolyan foglalkoztam a gondolattal, hogy egyszerűen agyonütöm. Szerencsére ez látszott rajtam, sietve oda is adta.

Az utolsó kettőt a legnehezebb megszerezni. A keresést kezdjük a Demon Tower-nél. Hallgassuk meg mit susog a forrás (magic ear). Egy arany dublonért hajlandó megmondani a Crincross rejtékhelyét. A torony egyik oldalát bejárva egy bemélyedésben egy helységnevet olvashatunk, Zabros Point. Ez a torony alatt van a parton. Tapasztalatlan kalandozók fel is áshatják az egész környéket (én ezt tettem), azonban van egy könnyebb módszer. Vegyünk fel egy folvajt, akinek nagyon jó a szeme. Ő már keresés nélkül is meglátja az aranyat. Egyébként egy nagy szikla tövében van. Vigyük el a forráshoz, és az ott kapott információ alapján keressük meg az utolsó előtti részt. Már csak egy van hátra. Most kell bemennünk Memocba, ahol alaposan fel kell kötnünk azt a bizonyos alsót. Megjelennek a bog ingrolok. Randa zöld rovarok, amik ráadásul már messziről tüzet köpnek a csapatra. Nem kell megijedni, a Tiltott Zónában nem működik se a láthatatlanság, se a regenerációs szféra.

Az evilhammer nem üti ki őket (csak nagyon ritkán), használjuk a freeze-t (banshee), aztán egyenként verjük le őket a hammer-rel. Ne keseredjünk nagyon el, ha huszas szintű csapatunkat rögtön leverik. Itt muszáj lesz trenírozni egy kicsit. A város déli részén öt kapcsoló helyezkedik el. Ezek közül hármat kapcsoljunk fel, a többit pedig le. (Vagy fordítva, de kapunk róla infót a vadonban is egy temetőben.) Megfelelő sorrend esetén a várostól keletre, egy sírboltban fellelhetjük az utolsó részét is a Moonwand-nak. Ne nagyon mászkáljunk be mélyen a Tiltott Zónába, mert Mandrag varázsereje már nem lesz elég a halálvarázs semlegesítésére. Most még elég használhatatlan állapotban van így darabokban. Valahogy össze kéne forasztani. Erre a legjobb hely Lhanis. A Spectre Wood északi részén található. Hajnalban,

úgy három és négy óra között Winwood-dal és a bot darabjaival lépünk be az ott megjelenő tűzgyűrűbe. Ez Winwood szerepe a játékban, csak ő neki van ereje megjavítani a Moonwand-ot. A Dreamstone nem olvadt bele a botba, nyugodtan vigyük

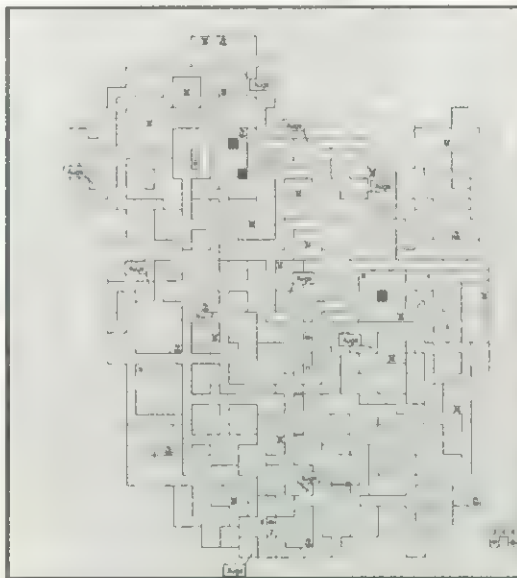


vissza a mágusnak Laronnes-be. Azt hiszem, hogy erre a hónapra elég is lesz ezeket megcsinálni, hagyni akarok még egy kis helyet a térképekre is. Ez volt az a nagy botösszerakás, amire az Aréna cikkemben utaltam. Ez egy kicsit élvezetesebb dolog, mint labirintusok mélyén vakoskodva gyilkolászni.

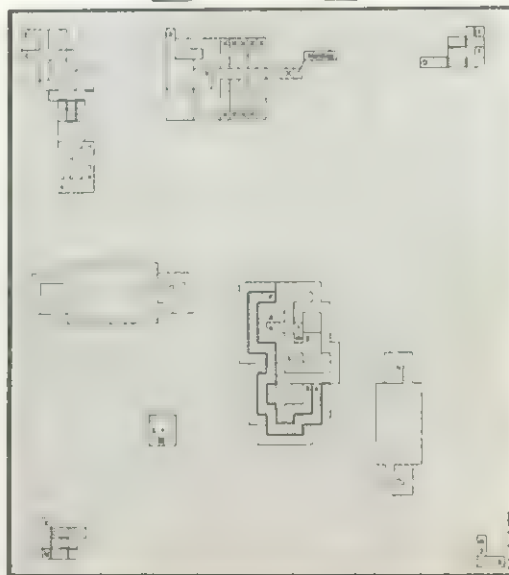
A következő részben elmegegyünk Katloch-ba. A legelső dolgunk legyen addig is megfelelő mennyiségű restore potion beszerzése Pirate Rock-ból. (Csak teleporttal érhető el az egyik bolt, itt vásároljunk be bőven.) Viszlát a következő hónapban.

Mocsy

Grotten von Ghamos VI



Grotten von Ghamos VII



ALIEN BREED II

Nagyon szép grafikájú népir-
tás az AGA tulajdonosok szá-
mára.

A cél: megállítani az idegenek
invázióját.

Utasítás: press fire button.

Hardware igény:
A1200, A4000

80%

TEAM 17
AMIGA DISK

ALIEN BREED II

megindultak az egyik idegen
tenyészet közepe felé.

Kilenc hosszú évvel ezelőtt volt az első összecsapásuk, amikor is megtörték az Idegenek Invázióját egy távoli űrkutató-állomáson. Kilenc évre megszűnt a rettegés. De úgy látszik semmi sem tart örökké. Az idegenek újra feltűntek, s az emberek éltelen módon háborúzni kezdtek a szövetségi kolóniákon. Mindenkit elfogott a rettegés és a menekülési kényszer. A B.H. erősen érdekelt volt a kolóniák sorsában bizonyos okok miatt, melyek arra indították, hogy megpróbálja visszaállítani a békét és a törvényt. Ezért választotta ki négy legerősebb embert a tengerészgyalogságból. Közülük azonban csak kettő indult útnak, hogy találkozzon a bozálommal, mely újra megjelent a kozmoszban.

Volt valami, amivel senki sem számolt. Még csak gondolni sem gondoltak rá, mivel semmi sem jelezte ennek a meglepetésigazából nem is lehet meghatározni. Körlátott ember fogalmakkal azt a hatalmat, mely csendben varakozott az alkalmas pillanatra. A négy harcos sem tudta, hogy már jóval indulásuk előtt az agyukba ültettek egy parányi szerkezetet, amely képes volt egész lényüket kontroll alatt tartani és irányítani. A készüléket egy ember tudta csak működtetni, egy ember, kit senki sem ismert, kiről senki sem tudott. Hatalmában állt volna elpusztítani az egész kozmoszt egyetlen kapcsoló ki-
kapcsolásával, vagy három gomb egyidejű lenyomásával. De ő most játszani akart. Speciális, gigantikus teljesítményű számítógépe monitorán feltűnt a kolónia leszállódokkjá, s megállta a katonát is, aminél kilépve a hűvös, csipős légkörű felszínre megindul az idegen fenyegetés véle.

Stone nem értette, mi van vele. Akaratlaan ellenére össze-vissza rangált, sorra elvétve a feléje repülő helikoptereket. Azt sem tudta, hogy miért olyan fontos neki a földön heverő zöld és sárga dobozok, csak szedte őket kapkodva, futás közben. Fegyvere kezdett kiürülni, de ő csak lött mindenre, ami az útjába került. Stone hirtelen csont- és húsdarabkákká vált egy bomba közvetlen találata által. De újraéledt! Újra ott állt a betonon és csak lött, lött. Megint meghalt és megint újraéledt. Rohant, lött, rohant, lött, meghalt.

Pista mereven bámulta a képernyőt. A csábos digitalizált lányhang ugyanis a game over tényét közölte vele. Nem tudta, hol rontotta el. A főképernyőn most az OPTIONS-t választotta, minek hatására a következő menü jelent meg.

Number of Players: itt tudta beállítani azt, hogy ha átfutott a Lajos, akkor kettőn játszanak egy szettre.

Skill Level: ő mindig NORMAL-on hagyta, de sokat ábrándozott arról, hogy egyszer olyan profi lesz, hogy DIFFICULT (nehéz) szinten is életben tudja harcosát egy percre.

Share Credits: hogy ha akarta, itt állíthatta azt, hogy ha a Lajossal játszik, akkor az összesedett credit-eken osztozzanak (on), vagy mindenki csak magának gyűjtsön (off).

Select Character: az általa irányított harcos kiválasztása. Johnsonon és Stoneon kívül még Ruffertoo (olasz származású gyíkféle) és Zolux (erős és szívós harci robot, nevét a közkevélt ragaszkodás után kapta) volt választható.

Játék közben, ha kulcsra, muni-
cióra vagy elsősegélyre volt

szüksége emberének, belép-
tett az Intex Network 'INFOBASE'
hálózatába. Itt némi Credit el-
nében megkaphatta ezeket
(Lajos elől eltitkolta, de voltak
ajtók, amiket szét is lehetett
lőni!).

Méretetlen sebességű számí-
tógépén a következő billentyűket
nyomkodta még előszerzéssel:
SPACE: belépés az INTEX 4000
terminálon keresztül a hálózat-
ba.

M: térkép megnézése (SPACE =
zoom). Van, mikor biztonsági
okok miatt az INTEX 4000-res
nem küld ki a megfelelő térké-
pet, ilyenkor célszerű egy scan-
ner vásárlása.

ALT: a BAL oldalival ő, a JOBB
oldallal pedig a Lajos tud
fegyvert váltani.

ESC: kilépés a játékból, vissza a
tömenühöz.

Az INTEX 4000-res terminál hasz-
nálatát:

Weapon Menu: fegyverek és ki-
egészítők.

Tools Menu: felszerelések.

Mission Brief: a küldetés leírása.

Info Base: információk adatbá-
zisa.

Game Stats: statisztikák és a ja-
ték eddigi értékelése ügyködé-
sünköről.

Abort: a terminál elhagyása és
a játék folytatása.

Persze én csak nevettem a Pis-
tán, de azért kölcsönkértem a
játékot, hogy megnézzem ott-
non is. Húsz perc játék után már
tudtam: hamarosan lesz még
egy TEAM 17 feliratú fekete do-
boz a polcomon, a többi nyolc
hasonló felirattal mellett. Az okok
a következők: nehéz kihívás,
gyönyörű grafika (AGA!),
könnyű irányítás, fantasztikus
hangok és végül: az élvezet-
hez képest olcsó ár!

M.D.Jon

Az FCA5 kívül esett az összes re-
gisztrált kereskedelmi útvo-
nán. Nevét, mely egyben az
azonosító kódja is volt, csak a
Társaság egy apró és külső há-
zótról el nem érhető számító-
gépe őrizte. Ehhez a géphez lé-
pett most oda az a magas ran-
gú katonai tiszt, aki előtt még a
Társaság legfelsőbb vezetősége
is kénytelen volt fejet hajtani. A
tiszt egy memória-kristály egysé-
get helyezett a gép megfelelő
csatlakozójába, ellenőrizte a ki-
lélőket és elindította a letöltő
programot.

Részben ennek eredményeként
indultak útra útnak, de ez a
Bolygóközi Hadtest két katoná-
ját, Johnson és Stone harcoso-
kat nem valószínű, hogy érde-
kelte volna. Ők csak azokat az
adatokat kapták meg, melyek
feltétlenül szükségesek voltak
küldetésük végrehajtásához.

Az ISRC-4 egy vörös onás, a Gi-
anor körül keringő furcsa pá-
lyáján. A koordinációs rakéták
begyűjtötták és a hajó meg-
kezdte a leszállási pálya felvéte-
lét. Mikor megpillantották a te-
lepet, ugyanaz az érzés futott
végig elméjükön. Volt valami
furcsa abban a háborzongató
csendben, ami beborította az
állomást, valami nyilvánvalóan
rossz. A hajó számai lassan
visszahúzódtak, miközben fíno-
man letették a járművet a 2
számú dokkban. Stone aktiválta
a zsilip hirtelmechanizmusát és

K240

Az előző hónapban elkezdett leírás folytatása.

Hardware igény:
A500, 1 MB RAM

83%

GREMLIN
AMIGA



K240

Ahogy az az előző hónapban ígertem, itt a folytatása a K240-nek. Ebben a befejező részben inkább a prázalibb információk a szó, sorba vesszük a játék során megvásárolható épületeket, hajókat és más efféle dolgokat.

Kezdjük talán az épületekkel. Ahol a név után a *Blueprint* szó található, ott értelemszerűen arra utalok, hogy alapfelfedezés nem áll rendelkezésünkre a kifejlesztett technológia, tehát ezt meg kell vásárolnunk.

Anti Missile Pod (blueprint 250000 Cr.)

Ar: 70000 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 36 nap

Az egyik legjobb védekezési mód az ellenünk irányított rakétákkal szemben. Támadás esetén a rendszer automatikusan ellenrakétákat bocsát fel, melyek megkísérik megsemmisíteni az ellenünk küldött haderőket. Az ellenrakétákat nem kell megvásárolnunk.

Asteroid Engines (blueprint 190000 Cr.)

Ar: 45000 Cr. • Energia: 0-5 MW/nap (sebességtől függő) • Elkészítési idő: 64 nap

Ez az egyetlen védekezési módunk a felénk tartó aszteroidák ellen, így nem árt ha hamar felszerelkezünk vele. Az aszteroida irányítása nagyon egyszerű dolog, csak az irány és a sebességet kell megadnunk, mely természetesen 0 is lehet.

Colony Preservation Unit

Ar: 30000 Cr. (a kolónia indulásakor) • Energia: - Elkészítési idő: 40 nap

Az alapbázisunk melyet a transpor-

ter ship rak ki minden kolonizációt kívánt aszteroidára. Minden funkciójában önfenntartó. (100 ember, 8MW/nap áramtermelés, 300 egység levegő, 250 egység kábel, 250 egység víz)

Command Centre

Ar: 8000 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap

Nagyon fontos épület, mely több funkciót is betölt. Legelőször is a nyersanyagárról kaphatunk itt információt, valamint itt lehet a Transporter Ship-pel kapcsolatos teendők elvégezni. Csak a Command Centre segítségével van lehetőségünk Space Dock építésére, mely igen csak befolyásolja a későbbi fejlődésünket.

Construction Yard

Ar: 7500 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap

Ebben a hatalmas épületben készülnek el az induláskor már rendelkezésünkre álló hajók (Assault Fighter, Combat Eagle, Scout Ship). Ha a hajók elkészültek, akkor egy földalatti hangárba kerülnek, melyet a Landing Pad segítségével érhetünk el.

Decontamination Filter

Ar: 8000 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap

A háttér sugárzás kiszűrésére szolgáló építmény.

Deep Bore Mine

Ar: 5500 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 36 nap

Nagy mélységekben termelő bányá, mely a következő érceket tudja a felszínre hozni: Quazinc, Bytanium, Korellium, Dragonium. A kitermelt ércek a raktárakba kerülnek későbbi felhasználás céljára.

Environmental Control

Ar: 3200 Cr. • Energia: - Elkészítési idő: 20 nap

Az életfeltételekhez szükséges dolgok tárolására szolgál, ennek jegyében 5000 egység levegőt, 600 egység kábel és 600 egység vizet képes tárolni veszély esetére. Ha megsemmisülnek a létfenntartó egységeink, akkor csak ez állíthatja meg a biztos pusztulást.

Protected Environmental Control

Ar: 8500 Cr. • Energia: 3 MW/nap •

Elkészítési idő: 32 nap

Ugyanaz mint az előző, csak az épület tetején egy Laser tőrrel kapott helyet védelmi célokra.

Gravity Nullifier (blueprint 70000 Cr.)

Ar: 35000 Cr. • Energia: 4 MW/nap (bekapcsolt állapotban) • Elkészítési idő: 52 nap

Az aszteroida mozgását állítja meg, azonban arra figyeljünk, hogy nem azonos az Aszteroida Engine-nel, mivel itt nem befolyásolhatjuk a mozgás irányát.

Hydration Plant

Ar: 5000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 20 nap

Létfenntartó egység, mely 500 ember ellátására szolgáló vizet termel.

Scout Ship

Imperial Code: I2C/B5/8751113
 Imperial Code: TC-888132-712-F
 Length: 12 m
 Beam: 6 m
 Speed: 10.200 km/h átlagos
 Speed: 2 FN = 740 LS/day
 Mass: 34 tonnes
 Hull: 5 armor
 Build: 20 days From: Construction Yard
 Hardpoints: 1
 Ore: 4 Selenium, 2 Crystallite
 Cost: 3000 Cr.
 Engine: Fortuna impulse Dome, Mk 3 R&W-690421-C
 Cargo: 50 tonnes
 Boost: 200 LS/day
 Crew: 3
 Sensor: XLR sub-array core, XLR-04 V5.2, TN sampling units, code: TN-87991
 Life Support: 4.5 year
 Computer: SGI Imagine o.s. 5.1, 910 MIPS
 Landing Gear: none
 EW/ECM: 1, 2 LD, fwd only
 Comm: Sengary Matrix Transceiver 12 B
 Inert. Damping: none



Hydroponics

Ar: 7000 Cr. • Energia: 2 MW/nap •
 Elkészítési idő: 16 nap
 Hasonló jellegű épület mint az előző, avval a különbséggel, hogy ez élelmet produkál 400 dolgozónknak.

Landing Pad

Ar: 300 Cr. • Energia: • Elkészítési idő: 16 nap
 Alapvető épület, mely a nem használt hajók tárolására szolgál. Az elkészült hajókat is ennek segítségével tudjuk felküldeni. A későbbiek folyamán az ide leszállt egységeket tudjuk majd javítani.

Laser Turret

Ar: 3400 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 24 nap
 Egy nagyon alacsony szintű lézer, mely a támadók megsemmisítésére szolgál. Automatikus célkeresővel és tűzvezetővel rendelkezik.

Life Support

Ar: 13000 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
 A belélegezhető gázkeveréket állítja elő bázisainkon. Maximum 500 ember ellátására képes.

Living Quarters

Ar: 1000 Cr. • Energia: • Elkészítési idő: 32 nap
 A legalapvetőbb szállás lehetőség munkásaink számára, egy épületben 50 ember fér el. Nagyon gyenge az ellenálló képessége, könnyen megsemmisül támadások esetén.

Medical Centre

Ar: 5000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 30 nap
 A vírusok és a sugárzás okozta megbetegedések gyógyítása az elsődleges cél ennél az épületnél. 100 ember ellátását tudja elvégezni. Nem szabad lefelejtenuk egy kolóniánkról sem, mert végetes következményekkel járhat.

Mine

Ar: 4000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
 A legalapvetőbb bányászati lehetőséget biztosítja. A következő ércet termeli ki: Selenium, Barium, Asteras Crystallite.

Missile Silo

Ar: 4300 Cr. • Energia: • Elkészítési idő: 32 nap
 Az aszteroidán gyártott összes támadó célú rakéta ezekben a silókban kap helyet. Fajánkét 10 db, míg összesen 110 rakéta tárolására alkalmas. Több siló esetén természetesen ez a szám arányosan növekszik.

Ore Teleporter (blueprint 150000 Cr.)

Ar: 45000 Cr. • Energia: 1 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
 Az ércék szállításának legfejlettebb módja. Elvánt mennyiségű ércet a fogadó aszteroidára teleportálja mindentartóval. Irítási procedúra nélkül.

Használata igencsak javallott, ha már nagyon sok helyen üzemeltetjük bányáinkat.

- Plasma Turret (blueprint 60000 Cr.)
 Ar: 5500 Cr. • Energia: 3 MW/nap • Elkészítési idő: 30 nap
 Sokkal jobb hatásfokú védelmet biztosít, mint a Laser Turret, valamint a tűzerője is nagyobb.

- Photon Turret (blueprint 100000 Cr.)
 Ar: 7500 Cr. • Energia: 5 MW/nap • Elkészítési idő: 52 nap

A legerősebb védelmi sugárfegyver, speciálisan kifejlesztett nyomkövető rendszerrel van ellátva, még egy komolyabb hadihajónak is kárt okozhat.

- Power Store (blueprint 40000 Cr.)
 Ar: 3000 Cr. • Energia: változó • Elkészítési idő: 40 nap

Második generációs energiaszolgáltató egység, mely gyorsabban és több energiát termel mint elődei. Mindenképpen érdemes kifejlesztenünk, mert a későbbiek folyamán nagy energia-szükségletre kell számítanunk.

Power Store

Ar: 1500 Cr. • Energia: • Elkészítési idő: 32 nap
 Energiatároló egység, mely a felesleges energiát raktározza későbbi felhasználás céljából. Egy egység

200 MW energiát tud maximálisan tárolni.

- Repair Facility (blueprint 150000 Cr.)
 Ar: 20000 Cr. • Energia: • Elkészítési idő: 36 nap
 A javító robotok koordinálására szolgáló épület, mely segítségével a megrongálódott épületeket lehet kijavítani.

- Living Quarters
 Ar: 1000 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
 50 ember elhelyezésére alkalmas építmény, mely sokkal hatékonyabb, mint a Living Quarters.

- Protected Resblock
 Ar: 8500 Cr. • Energia: 5 MW/nap • Elkészítési idő: 56 nap
 Ugyanaz mint az előző, a tetejére szerelt Laser Turret kivételével.

Satellite Silo

Ar: 5000 Cr. • Energia: • Elkészítési idő: 24 nap
 Kémkedésre és távolról szolgáló műholdak építését és kilövését vezérelhetjük ebből az épületből. Nagyon hasznos lehet a távelfelderítésre is, amikor előre jelentést kapunk a rakétaindításokról.

- Screen Generator (blueprint 175000 Cr.)

Ar: 20000 Cr. • Energia: 7 MW/nap (bekapcsolt állapotban) • Elkészítési idő: 52 nap
 Egy erőter generáló pajzs lényegében a szerkezet, mely bizonyos fokú

védelmei biztosít a körülötte lévő épületeknek. A tactical üzemmódban tudjuk leellenőrizni, hogy mely épületekről van szó. Hatása elég gyenge, egy komolyabb támadást nem bír ki.

Security Centre
 Ár: 4500 Cr. • Energia: 2 MW/nap •
 Elkészítési idő: 24 nap
 A nehéz munka és az összehátrált értelem szerűen vitákat és rendbontásokat produkál a telepünkben. A biztonsági központ 150 ember felügyeletét látja el. Komolyabb problémák a telep elnéptelenedéséhez vagy akár pusztulásához is vezethetnek.

Seismic Penetrator (blueprint 120000 Cr.)
 Ár: 26500 Cr. • Energia: 3 MW/nap •
 Elkészítési idő: 42 nap
 A legfejlettebb bányászati mód, a Traxlum és a Nexos nevű ércet kitermelését szolgálja. Mindenképpen szükségünk van rá a továbbfejlődéshez.

Sensor Array
 Ár: 3500 Cr. • Energia: 2 MW/nap •
 Elkészítési idő: 36 nap
 Az érzékelőnk hatósugarát növeli meg. Mindenképpen érdemes rögtön telepítünk egyet az új aszteroidákra, mert ennek segítségével felderíthetjük még idejekorán a veszélyes útvonalú követeket, de persze nagyban hozzájárul az idegen és egyéb aszteroidák felderítéséhez is.

Solar Generator
 Ár: 1500 Cr. • Energia term.: 4 MW/nap • Elkészítési idő: 10 nap
 Az energia előállításának leggyengébb módja, nem igazán hatékony a későbbi igényekhez képest.

Solar Matrix (blueprint 30000 Cr.)
 Ár: 5000 Cr. • Energia term.: 8 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap

Egy kicsit már fejlettebb energia előállítási mód, ez már inkább megfelel a követelményeknek.

Protected Solar Matrix (blueprint 30000 Cr.)
 Ár: 7200 Cr. • Energia term.: 8 MW/nap • Elkészítési idő: 48 nap
 Ugyanaz mint az előző, a beépített Laser Turret kivételével.

Solar Panel
 Ár: 500 Cr. • Energia term.: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 8 nap
 Szükségmegoldásként alkalmazható energia termelő egység, mely igen minimális termelést produkál.

Storage Facility
 Ár: 1500 Cr. • Energia: 1 MW/nap •
 Elkészítési idő: 20 nap

Destructor
 Imperial Code: 171GX/B7/37/1826
 Internal Code: GX48911-8834
 Length: 34 m
 Beam: 48 m
 Speed: 9.700 km/h atmos.
 Speed: 2 FN = 690 LS/day
 Mass: 1033 tonnes
 Hull: 40 armour
 Build: 48 days From: Orbital Space Dock
 Hardpoints: 3
 Ore: 8 Selenium, 6 Cymulium
 Cost: 15000 Cr.
 Engine: Gax V2 Hyper Drive (7.1c) (x1)
 Gax RN35 Thruster (x2), GRN35-7133
 Cargo: 120 tonnes
 Boost: +340 LS/day
 Crew: 16
 Sensor: XLR array, XLR-793 V2.17
 Life Support: 2.7 year
 Computer: Kerell NT-690, 1700 MIPS
 Landing Gear: none
 EW/ECM: 5.6 LD, spherical
 Comms: Sensory Matrix transceiver 16.4 LY
 Inertia Damping: < 2 FN

300 egységnyi érc befogadására alkalmas tárolóhely.

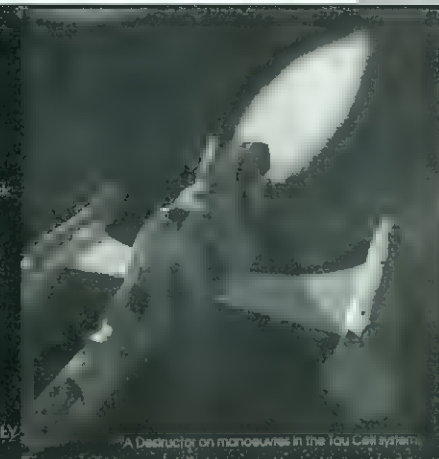
Storage Tower
 Ár: 3000 Cr. • Energia: 2 MW/nap •
 Elkészítési idő: 40 nap

Terminator

Imperial Code: 112ST/613922
 Internal Code: ST-1D-7791337
 Length: 52 m
 Beam: 32 m
 Speed: 2.100 km/h atmos.
 Speed: 1 FN = 430 LS/day
 Mass: 7814 tonnes
 Hull: 50 armour
 Build: 80 days From: Orbital Space Dock
 Hardpoints: 4
 Ore: 8 Selenium, 2 Dragonium
 Cost: 34000 Cr.
 Engine: Sci-Tek InterSpace Drive, STC-87, revision 4.3 (x2), Sci-Tek
 Thrusting Unit, STC-7133 revision 2 (x2)
 Cargo: 470 tonnes
 Boost: +60 LS/day
 Crew: 38
 Sensor: STC-7Y, sweep pattern
 Life Support: 4.5 year
 Computer: Sci-Tek Tek-16, 2500 MIPS
 Landing Gear: none
 EW/ECM: 9.8 LD, spherical
 Comms: Sensory Matrix transceiver 16.4 LY
 Inertia Damping: full

Hatékonyabb tárolási mód, 600 egységnyi ércet képes befogadni.

Protected Storage Tower
 Ár: 7500 Cr. • Energia: 4 MW/nap •



Elkészítési idő: 48 nap:
 A legjobb tárolási mód, az előzőktől csak a beépített Laser Turret-ban különbözik.

Weapons Factory
 Ár: 4400 Cr. • Energia: 2 MW/nap • Elkészítési idő: 32 nap
 Mindenraja támadó és védő fegyvert csak akkor tudunk gyártani, ha rendelkezünk ezzel az épülettel.

A Sci-Tek, mint azt már az előző részben is elmondtam, a fejlett technikák tőmege, melyet a telepesek jól tudnak használni. Nos, következzen most egy rövid felsorolás az általuk forgalmazott termékekről és kiegészítőkről, természetesen csak azokról melyek nem szerepeltek az előző listában.



2nd Generation Mines
 Ár: 55000 Cr.
 Nagy hatékonyságú, computer vezérelt bányagép, a sebessége duplája a normál Mines-nak.

2nd Generation Ore Mine
 Ár: 75000 Cr.
 Szintén dupla mennyiségű termelésre képes bányászni.

Anit-Virus Missile
 Ár: 10000 Cr.
 A Virus Missile által sújtott terület semlegesítésére készült.

Asteroid Tracker
 Ár: 40000 Cr.
 Nagyon hasznos találmány, a segítségével az összes ismert, de még nem kolonizált aszteroidának megkapjuk a mozgási és sebesség adatait.

Building Armour
 Ár: 110000 Cr.
 Az erősebb anyagokkal és technikával történő építkezés tudománya, így épületeink jobban bírják a strapát az ellenséges támadásokor.

Construction Droids
 Ár: 20000 Cr.
 Megvásárlása esetén nem 3, hanem 6 hajót gyárthatunk egyszerre az üzemekben. Magasabb színvonalat és nagyobb gyorsagat szavatol a termelő munkában.

Deflector
 Ár: 115000 Cr.
 Egy visszaverő ernyőről van szó, mely a hajóra mért csapások egy részét a saját energia pótlására használja.

Fleet Battleship
 Ár: 150000 Cr.
 A legfejlettebb hadihajó, melyet kizárólag a Space Dock-ban tudunk előállítani.

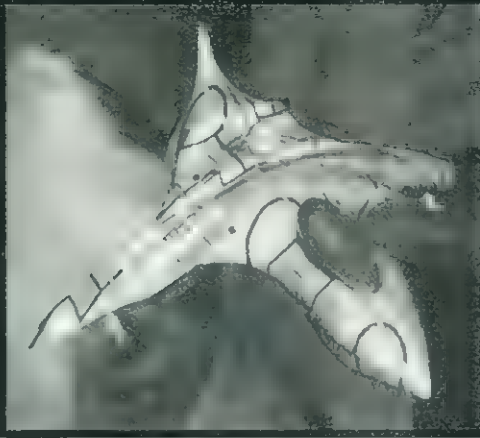
Transporter

Imperial Code: 171GX/B7/37/1663
 Internal Code: GX42880-7515
 Length: 105 m
 Beam: 74 m
 Speed: no atmospheric
 Speed: 1 FN = 400 LS/day
 Mass: 14320 tonnes
 Hull: 40 armour
 Build: 114 days From: Orbital Space Dock
 Hardpoints: 2
 Ore: 6 Selenium, 1 Dragonium
 Cost: 24000 Cr.
 Engine: Gax V2 Hyper Drive (7.1c) (x1)
 Gax Drive DC-721603-K (x1)
 Cargo: 48000 tonnes
 Boost: +10 LS/day
 Crew: 8
 Sensor: XLR array, XLR-793 V2.17
 Life Support: 8 year
 Computer: Kerell NT-690, 1700 MIPS
 Landing Gear: none
 EW/ECM: 2.4 LD, spherical
 Comms: Sensory Matrix transceiver 14.2 LY effective
 Inertia Damping: full



Combat Eagle

Imperial Code: I2TC/B5/8778103
Internal Code: TC86608133X
Length: 10m
Beam: 9m
Speed: 15.700 km/h atmos.
Speed: 3 FN = 1000 LS/day
Mass: 120 tonnes
Hull: 30 armour
Build: 30 days From: Construction Yard
Hardpoints: 2
Ore: 4 Selenium, 4 Crystalite
Cost: 8000 Cr
Engine: Fortuna Drive V3.4 (x2) MX3321H
Cargo: 32 tonnes
Boost: +2500 LS/day
Crew: 7
Sensor: XLRarray, XLR793 V1.31
Life Support: 1.5 year
Computer: Kerell TX5, 560 MIPS
Landing Gear: triple
EW/ECM: 2.5 LD, spherical
Comms: Secondary Matrix transceiver 2.3 LY effective
Inert Dampening: < 2 FN



Hi-Energy Power Stores

Ar: 15000 Cr

A Power Stores energia termelesét duplázza meg.

Improved Sensors

Ar: 34000 Cr

A szenzoraink hatósugarát és érzékenységét javítja fel igen jelentős mértékben.

MEGA Missile

Ar: 500000 Cr

Az egyik legerősebb birodalmi fegyver. Az aszteroidával való érintkezéskor megsemmisül az aszteroida.

Missile Bay Extension

Ar: 30000 Cr

A hagyományos típusú Missile siló mint már említettem 10 rakéta betárolására alkalmas egy típusból. A

kiegészítés segítségével ez a szám 20-ra növekszik.

Missile Guidance System

Ar: 35000 Cr

A rakétával való célzás nem jár valami kielégítő eredménnyel, legalábbis ha nem rendelkezünk egy-egyvel a hasznos kiegészítővel. Nagyon javítja a találati arányt, valamint a rakétáink mintha egy kicsit jobb irányítást találnak el a fontosabb célpontokat.

Nuclear Missile

Ar: 300000 Cr

Jellegéből adódóan nagyon veszélyes fegyver, arra vigyázunk, hogy az ilyen módon felszabadított

aszteroida egy későbbi időpontban egy szerűen felrobbanhat.

Power Amplifier

Ar: 100000 Cr

Nagyon hasznos kiegészítő, mely segítségével a Solar panelek teljesítménye a duplárára ugrik fel.

Shield X40

Ar: 30000 Cr

Negyvenszeresére növeli a hajó ellenálló képességét.

Shield X50

Ar: 40000 Cr

Otvenszeresére növeli a hajó ellenálló képességét.

Static Inducer

Ar: 80000 Cr

Egy igen érdekes

kedő összes flotta megmerevedik egy időre, nem mozdulnak semerre. Sajnos ez rakétáinkra és a mi hajóinkra is igaz, így nem tudjuk kihasználni a kedvező alkalmat. Az más kérdés, hogy például ez idő alatt szabadon mozoghatunk a térben és mondjuk sokkal kedvezőbb pozíciókat is megszerezhetünk.

Terminator

Ar: 90000 Cr

4 hardpoint-tal rendelkező komoly hajó, az egyik legerősebb konstrukció a birodalmi flotta közül. Igen hatékonyan használható mindentájról éles bevetés alatt.

Turret Optimiser

Ar: 240000 Cr

Mint majd látni fogjuk játék közben, a különféle lövegeink hatékonysága korántsem mondható jónak, sőt néha kimondottan pocsek a találati arány. Nos ez a szerkezet megpróbál segíteni ezirányú problémáin.

Harapoint fegyver. Segítségével a hajóművek által termelt elektromágneses sugárzást az ellenséges hajóra tudjuk irányítani, ezzel megzavarhatjuk a hajó műszereit és irányítását. Egy már sokkal könnyebb dolgunk lesz.

Stasis Missile

Ar: 250000 Cr

Első látásra egy teljesen haszontalan fegyver,

Virus Missile

Ar: 350000 Cr

Nagyon veszélyes fegyver, egy biológilag aktív vírust juttat el a kismélt aszteroidára. Természetesen csak sűrűn lakott kolónia esetében reménykedhetünk látványos eredményben.

Warp Generator

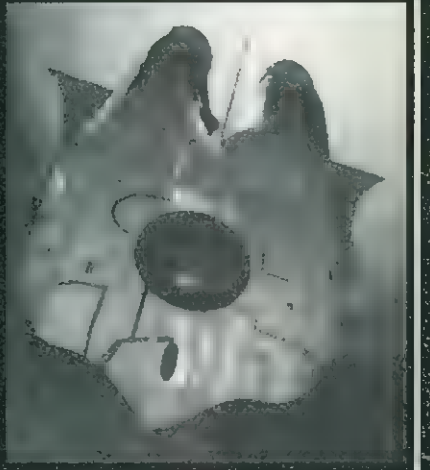
Ar: 75000 Cr

A hajó erejétől igen függő védelmi rendszer, mely egy bizonyos fokú védelmet biztosít a támadások ellen.

Úgy érzem, annyit adtunk elég lesz ahhoz, hogy kelősen beleélje mindenki magát a K240 világába. Minder hibája ellenére nem volt azsem olyan rossz program, inkább csak első felindulásomban mondtam

Assault Fighter

Imperial Code: TC/C/4156137
Internal Code: TC86608133X
Length: 10m
Beam: 9m
Speed: 15.700 km/h atmos.
Speed: 3 FN = 1000 LS/day
Mass: 120 tonnes
Hull: 20 armour
Build: 20 days From: Construction Yard
Hardpoints: 2
Ore: 2 Selenium, 2 Crystalite
Cost: 6000 Cr
Engine: Kerell Thruster MK II - 2 KA34325C
Cargo: 10 tonnes
Boost: +3000 LS/day
Crew: 3
Sensor: Nembyr Avionics NA6518PD
Life Support: 1 year
Computer: Kerell TR37, 200 MIPS
Landing Gear: triple
EW/ECM: 1 LD, fwd & rear only
Comms: Secondary Matrix transceiver 2.3 LY effective
Inert Dampening: none



mindenfélé durvaságot róla. Nos remélem némi kedvet azért csináltam a játékhoz, rajta ifjú stratégiák, irány, az aszteroida mező.

Bear

TÖMÖRÍTŐK C64-EN

64 kbyte? Mire elég az manapság?!

De mit csináljon az ember, ha egyszer csak ennyit adott neki a jószerencse? Természetesen kezdje el tömöríteni kedvenc adatait! (Vagy vegyen egy 1764-es memóriabővítőt, de nálunk az már csalásnak számít...) *A mit, mivel, hogyan* érdemes kérdésekkel kapcsolatban szeretnénk most némi segítséget adni ezen témának szentelt egy oldalunkon.

Az e havi demológiával együtt immáron háromra emelkedett az azon oldalak száma, melyeken a scene termékével foglalkozunk. Tekintve, hogy a Commodore 64 ma már csak a scene-ből, s azon megszállott programozók munkálból él, akikből olyan sok található az Egyesült Királyságban, ez nem is olyan meglepő.

Furcsa emberek élnek ám odaát! Épp a minap olvastam egy levelet a legtekintélyesebb angol szaklapban, melynek írója szentül meg volt győződve arról, hogy a 64-nek csak jót tett a nagy szoftvercégek kivonulása a piacról. Az illető szerint ez megnyitotta a teret a géphez igazán profi szinten értők előtt, akik majd ezek után pusztán szerelemből jobbnál jobb szoftvereket fognak írni.

Nos, szerelem okából az eddig készült legnagyobb dolog a Taj Mahal, de az régen volt. Ma már senki sem készít piac nélkül szuper játékokat, s erre majd a naiv levélíró is rá fog jönni. Na de elég legyen a kalandozásból, vissza a címbeli témához.

Nekiállhat-e egy, a géphez assembly szinten nem értő delikvens a gépen létező tömörítődzsungel valamelyikével programokat tömöríteni? Hát, éppenséggel megteheti, de sok jót nem jósolok az illetőnek. Van ugyan pár tömörítő, melyet felkészítettek basic programok fogadására, de én mindig nagyon szkeptikus és tartózkodó magatartást vettem fel ezekkel szemben, s semmilyen basic programot le nem mertem volna tömöríteni velük.

Az ördög nem alszik, s egy basic program milliónyi oda nem tartozó és érthetetlen hibajelenséggel tud elszállni, ha valami utolsó rendű-rangú pointer nincs beállítva.

Alapvetően kétféle tömörítő létezik 64-en: az első futtatható file-t fog előállítani, míg a másik csak a tömörített adathalmazt menti el, a széttömörítésről nekünk kell gondoskodnunk. Az első és a második típust is további két azonos csoportra tudjuk bontani: az egyik fajta tömörítő csak az azonos karakterek egymás után álló sorozatait tudja helyettesíteni egy rövidebb referenciával, míg a másik az ugyanazon szekvenciák többszöri előfordulása esetén tudja kicserélni a második sorozattól kezdve az összeset egy, a szekvenciánál rövidebb hivatkozásra, mely az eredeti sorozatra mutat.

Az elsőre a 64-es terminológia azt mondja, hogy packer, a másikkra pedig hogy cruncher.

A packer-ek hatásfoka lényegesen rosszabb, mint a crunchereké, viszont azoknál lényegesen gyorsabbak, s mivel a tömörítőelv egyszerű, a megírt tömörítőprogram is lényegesen rövidebb lesz, mint nagyobb társáé. A packer-t általában a cruncher előtt használják, mintegy a terepet előkészítendő. A teljesség igénye nélkül felsorolunk most kétőt:

Sledge Hammer: Aki keveset akar veszteni egy packer-rel, az ezt használja. Maximális kényelmi szolgáltatások, minden gyönyörűen megtervezve, egyetlen hátránya van: a szétpakoló nem relokálható, emiatt a képernyőre nem lehet adatokat széttömöríteni, ami meglehetősen nagy hiba.

IDT Packer: Magyar termék, az egyik legigénytelenebb típus. A szétpakoló itt sem relokálható, ám mivel \$02-től \$2B-ig helyezkedik el, ez nem számít. A tár bármely más területére képes szétpakolni, az igazán kritikus esetekben jól jön a háznál, bár ember legyen a talpán, aki a szükséges nyers file-t összefűzi, ugyanis a program semmilyen linkert nem tartalmaz.

A cruncher-ek közül a két leginkább használt a **Cruel Cruncher**, ill. a Fairlight által készített **Abuser**. A Cruel dicselkedhet a legjobb hatásfokkal, ám pályázhat a minden idők leglassabb tömörítője címért is. Két menetben dolgozik, s csak éjszakára érdemes betölteni a gépbe.

Létezik szupergyors, **Fast Cruel** névre hallgató testvére is, amelynek hatásfoka azonban már gyengébb. Az **Abuser** egyenesen, a sebessége már inkább elviselhető, s hatásfoka sem sokkal rosszabb az előbb említett társáénál.

A fent említett tömörítők mind futtatható file-t készítenek, ám idővel megjelent a csak az adatokat lementő, ún. *level cruncher* is. Lényege, hogy a szétpakoló külön van, s a tömörített adatokat a lemezről olvassa.

Ennek nagy előnye, hogy a széttömörített adat a körülmények szerencsésen összejárásában esetén sem tud "ráfutni" a tömörítettre, evvel teljes összeomlást okozva. Legsikeresebb a **Hotline** level cruncher volt, amely **DarkForce** munkáján alapult.

A Cruel-nak is létezett level változata, amely azonban lemondott a lemezről olvasás előnyéről, s a memóriából memóriába széttömörítést választotta. Itt némi trükkkel élve lehet csak megoldani a ráfut vagy nem fut rá kérdését, a tömörítendő adat elejére be kell illeszteni cca 16 darab nullát.

Nagyjából ennyit szerettem volna nagyvonalú ismertetés szintjén elmondani a 64-en található tömörítőkről. Közeleg a lap alja, az óra későre jár, búcsúztam már...

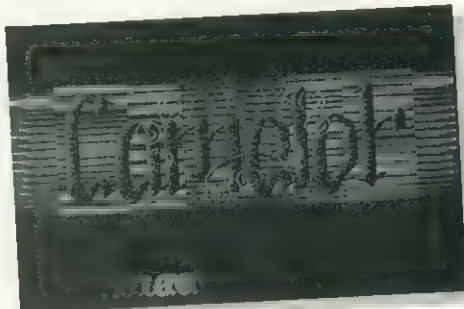
Prunoki

DEMO LOGO

Az elmúlt hónapban indult C64 demológia folytatódik, s a téma ugyanaz, a régi, nagyszerű demokból válogatva próbálunk meg áttekintést adni a '91-93-as év demoiból. Nagyító alá vesszünk kevésbé ismert és ismertebb demokat is, az "újszülöttnek minden vicc új" elv alapján. Ebben a hónapban előástam két régebbi magyar anyagot is, melyet a Graffity készített. Ha már így véletlenül szóba kerültek, kezdjük velük a sort.

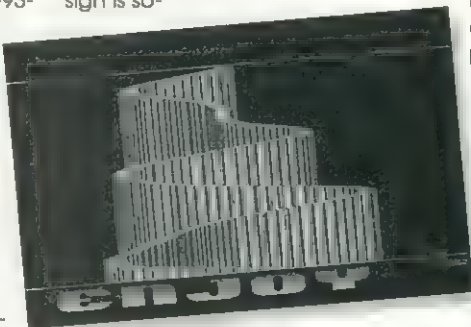
Haladjunk időrendi sorrendben, az említett két demo közül a Xmas in Graffity című jelent meg előbb, méghozzá '91 karácsonyának alkalmából. Anno elég nagy divat volt karácsony tájkán kiadni egy-egy kisebb produkciót, mely ugyan semmi különlegeset nem tartalmaz, de amelyben lehet üdvözlölni a haverokat, s nem utolsósorban jelezni, hogy na, azért még mi is élünk és teljes erővel dolgozunk. A Xmas in Graffity is

hasznos elvek alapján készülhetett, ugyanis a programozók már a demo legelején sűrű szabadkozásba kezdenek a demo technikai színvonalá miatt. Tesszik mindezt az előtt a második rész előtt, melyben mindenesetre megvillantanak egy kis részt tudásukból. Független szinusz hullámokra raktak rá egy logo-t, melyet időnként egy FPD (Flexible Pixel Distance) ru-



tin mozgat meg. A következő részben derül csak ki, hogy miért is kértek igazából elnézést az intróban. Az utolsó rész semmi különlegességet nem tartalmaz, egy dycp effekt közvetítésével kiírja az üdvözlőket, s kalap, kabát, vége.

Ennél valamivel komolyabbra sikerült a Justin sorozat következő darabja a JustinTime, mely a JustinCase-t követte. Ez már határozott technikai fejlődésről tesz tanúbizonyságot, s a design is so-



kat javult. Már az intro is jól van felépítve, s az ember a képernyő alján látható, meglehetősen sok effekttel tarkított scroll-t is szívesen olvassatja. A következő rész Grabowsky, a szuperegér munkája. Némi várakozás és a calculating felirat nézegetése után egy rendkívül finoman megvalósított, felületre feszített scroll következik. Ahhoz képest, hogy milyen jól néz ki, a számolási idő

nem is volt túl hosszú. A szökös segítségével több lehetséges felület közül válogathatunk. A következő részben látható 2x2-es DYCP után egy interferencia köröket bemutató rész következik. Pár hasonló színvonalú rutin után következik egy meglepően jól sikerült effekt: a ké-

pernyőn mozgó gömb időnként keresztülhalad egy scroll-on, s mikor fedésbe kerülnek, a scroll ráfeszül a gömb felületére. Nehéz elmagyarázni, de tényleg jól néz ki. A demót egy kellemes egész képernyős felfele scroll zárja, melyben a szerzők azt is kifejtik, hogy talán ez lesz az utolsó demojuk 64-esre. Amennyire én tudom ez sajnos így is történt, a csapat egy része Amigán kezdett el ténykedni, a másik pedig beleunt az egészbe.

Elérkezett azon ritka pillanatok egyike, mikor is egy olyan csapat demójáról fogok írni, amelyik még ma is létezik és alkot. Ők, talán úgy is lehetne mondani, egy második hullámmal érkeztek, azt a hiányt pótlandó, mely a nagy democapatok megszűnése után keletkezett. Sajnos ők már csak a 64-es hanyatlásába tudtak bekapcsolódni. Az egyik ilyen csapat az Oxyron, a Coma Light sorozat szorgalmas alkotói. Most nem a Coma Light valamelyik részével, hanem egy másik produktummal, a Fantasia 3 cíművel fogunk foglalkozni. Az Oxyron a Coma Light 8

számára készült, ám a végleges verzióban helyet nem kapott részeket gyúrta össze egy demóvá, melyet a változatosság kedvéért a Fantasia sorozatba illesztett bele. Az intro egy plotter scroll-lal és egy vonalas vektorral indít, mindkettőt



real-time számolva. A második rész egy plot vektort mutat be. Hogy mi is az? Mindenki képzelje el a hagyományos vonalas vektort szaggatott vonalakkal rajzolva, s már tudja is. A következő rész egy nem igazán szép FLI plazmát tartogat számunkra. Saját formulával számolt fraktál képek színesítik a kínálatot. Négy előre kiszámolt képet rak ki a kóder egymás után a képernyőre. Található még a de-



móban 16384 pontot mozgató rész, ahol azonban fogadni mernék, hogy egy előre elkészített animációt látunk. A demót egy újabb bob-scroll zárja, ami szokás szerint nagyon látványosra sikeredett. A demo egészen látszik, hogy csak második vonalbeli produkció, amit kimaradt részekből tákolnak össze. A részek nem harmonizálnak egymással, s a két rész közötti óriási kék villanások is csak rontanak az összehatáson. (A video reset-ről beszélek éppen.)



Ha híres 64-es democsoapatokról beszélünk, semmiképp sem hagyhatjuk ki a svédek híres kiválóságát, a Censor Design-t. Alapító tagjai a szintén patinás névnek számító Triadból jöttek, egy kiadás összeveszés után annak főnökével. A Censor egyik oszlopos tagja, aki a Bob handle-t használja, magyar szármá-

zene (ezt speciel onnan tudom, hogy a gépemem nem hallottam egy hangot sem), két repülő logó, s egy DYSP látható a következő részben.

Amit ezek után láthatunk, az valami igazán különleges. Egy öt perc hosszú folyamatos, effektekkal tarkított rész, melynek főszereplője egy gömb, rajta a legkülönbözőbb módon ráfeszített scrollokkal. A scrollok a gyorsaság érdekében egy picit elnagyoltak, de ez nem rontja le a hatást. A gömbön, a scrollok alatt különböző színfutásokat láthatunk, majd az egész gömb átalakul egy szemmé, mely időnként pislog. A zenerajongók öt perce is elérkezett: a következő

részben 8 bites digitális hangok hallhatók. Ez hogyan lehetséges, nem tudom, valaki egyszer régen elmagyarázta nekem, de bevallom őszintén, hogy elfelejtettem. Egy hátránya van, ha valaki alaposabban odafigyel, akkor hallhatja a zene alatt egy folyamatos sípoló hangot, mely a digitális állításának módszeréből adódik, s nem lehet kiküszöbölni.

Stílus, ez fémjelzi a következő részt, melyet egy nagy öreg, Guran készített. Látni kell, nem tudok róla semmi jellemzőt írni, az egész egyszerű, de ötletes. Egy régi Triad-os effekt kér fel a lemez megfordítására, majd egy igazi Hires-Char splittert láthatunk. A képernyő bal felén a VIC grafikus üzemmód-

ban, nagyfelbontásban dolgozik, míg a jobb oldal karakteres módban működik. A kettő közti átváltásból adódó átmeneti zűrzavart pedig sprite-ok takarják. Aki ezt csinálta, az rendkívüli módon ért az utasítások időzítéséhez, s egyúttal nagyon türelmes ember lehet. Újabb 8 bites digitális hangok után találkozhatunk Eddie-vel, a Somewhere in Time című Iron Maiden lemez címképéről. Remélem ki tudjuk szedni a képét, s megoszthatjuk a látványt veletek. Evvel a résszel zárul a demo, mely egyike minden idők legjobbjainak.



A múlt hónapban a Light demo kapcsán már írtam a Flamingo által 64-re először megvalósított TV boxról. Glasnost, a Camelot vezető programozója is tud ilyen írni. Az ő változatában a kocka oldalain csak két vektortárgyat láthatunk, ám ezek paramétereit folyamatosan tudjuk változtatni. A 184 bobot bemutató rész után jön egy iszonyatosan kusza, s technikailag nagyon nehéz rész. Össze-vissza vágdaft mozgó raszterek fölött áll egy logó, melyen sprite-ok mozognak. A két hátralévő részből az első 15 DYCP-t tartogat, állítható szinuszokkal, míg a második függőleges rasztereket mutat. Nem véletlenül emeltem ki két esetben is a zeneírók neveit, ugyanis ez egyike azoknak a demoknak, amelyek



Svédország után átugrunk Dániába, s nagyító alá vesszük az Aars-i party-n kiadott One Year Camelot című, meglepő módon Camelot demót. A Camelot szinte a semmiből ugrott elő egy igen jól sikerült demoval. Az intró egy szépen sikerült 3D-s csillagmozgás némi kiegészítő szöveggel, s a Last Ninja 3 zenéjével. Teljes képernyős DYPP folytatja a sort, majd belépünk az óriás szinuszhullámok földjére, ahol a változatos kedvéért a Maniacs of Noise tag, Jeroen Tel egyik zenéjét halljuk. Pontokkal érzékeltetett forgó gömb a következő rész főszereplője, majd pedig a képernyő tetején kavarázó ó különböző színű, s térbeli elhelyezkedésű vonalban gyönyörködhetünk.



lopott zenéket használnak. Ezt Jean barátunk egyszer már elég határozottan elítélte valahol, ez a demo azonban volt olyan jó, hogy én most igazándiból nem tudok haragudni érte.

Prunoki



zósú, csak hogy adjunk egy picit a magyarkodásnak is. Itt a Wonderland sorozat kilencedik tagjáról lesz szó, mely az egyik legjobban sikerült demójuk. A Wonderland tagjai kezdetben kisebb file-os demók voltak, ám méretük az index növekedésével együtt egyre nőtt. A kilencedik már csak két lemezoldalon fér el. Külön érdekesség, hogy a sorozatot a nyolcadik epizód-



dal a tagok befejezték tekintették. Ez megmagyarázza a kilencedik elején látható "new beginning" kifejezést.

A demo rendkívül erőteljesen indul, először egy animált logót, majd egy nagyon jól sikerült intrót mutatva. Az egész produkcióból már az első képek alapján süt a szokásos Censor arrogancia: nem tudjátok utánunk csinálni. Egy kis gikszer azért becsúszott, aki bele akar kötni még az élő fába is, az figyelje a képen látható hölgy szemét. Digitalizált



VIVA LAS (C 64) VEGAS!

Flipperblöki és a félkarú rabló

"Állandóan veszték,
Nőm nem marad vesztég,
Nyerni kéne valami pénzt!"
/Stones-Hobo - Dobókocka/

Nem tudhatom rólad tisztelt olvasó, hogy hányadik évemet tapasztod, s azt még kevésbé, hogy mi úton-módon nyerted első tapasztalataidat a számítástechnika és a számítógépek terén, abban azonban bizonyos vagyok, hogy a saját generációm sok tagja -amely a hetvenes évek végén, illetve a nyolcvanas évek elején még flinédzserként tengette hétköznapijait- eldugott kocsmák és elvétve fellelhető játéktérmekek mélyén kötött életreszóló barátságot a computeres szórakoztató világgal. Persze, akkor még fogalmunk sem volt arról, mi fán terem a számítógép, csak filmrészletekből sejtettük, hogy az a hatalmas láda, amely óriási mágnesszalagokat forgat, lyukszalagokat köpköd, villog, csattog, és egyéb ijesztő dolgokat művel, na az a számítógép. De ki gondolt erre, amikor '78-ban, zsebében 20-30 forinttal belépett mondjuk a Déli pályaudvarnál lévő játéktérembe?

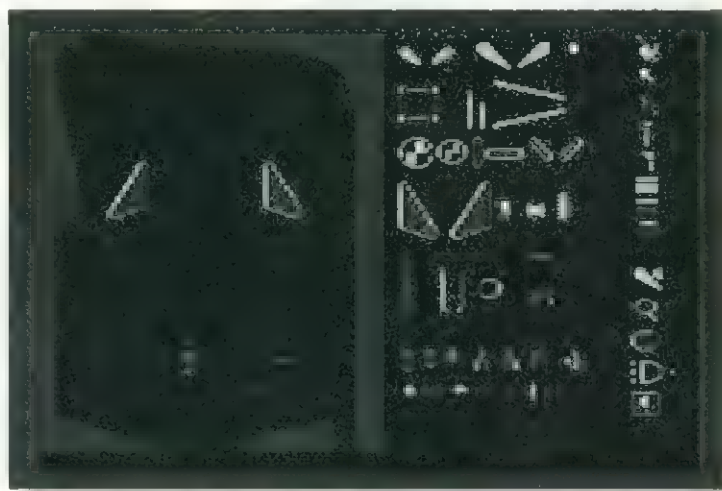
Hm... Játéktértem... Aki ma például a Wizard's-ban (ez itt a reklám helye) "kiló"-ért autókázik, motorozik egy igazán élvezet-

zeteset, el sem tudja képzelni a 15 évvel ezelőtti valóságot. A játéktértem nem jelentett mást, mint 4-5 flippert, -ezek közül az egyik mindig rossz volt, egy másik meg ugyan digi hangokat adott ki, de állandóan foglalt volt, aztán volt ugye néhány videójáték (Scramble, Quasar, Invaders, sőt a későbbiekben a hatalmas kasszasikerű arató Phoenix), és persze az az idő tájt fantasztikus lehetőségeket nyújtó "félkarú rablóként" tisztelt nyerőgép. Egy igazi flipperblöki 10 "bélásért" eljátszott vagy másfél órát -persze akkor még öt golyót adott a gép, nem egy 60 fokos lejtő ellen kellett játszani, és a menőbbek hathatósan és tilt nélkül alkalmazhatták a Spák-féle válltechnikát-, s ha végül az összes szabadjáték is elfogyott, a maradék 2 ötössel még megkísérthette szerencsés-jét a nyerőgépen további anyagi támogatás reményében.

Az ember azonban fejlődik -a számítástechnika nem kevésbé- s egy idő után már nem jár ilyen helyekre. Néhány évre megvonja magától az ezirányú élvezeteket, s amikor az így megspórolt pénz mennyisége kellő szintre jut, vásárol egy Commodore 64-et, és megpróbál az e havi témánkhoz tartozó szoftvereket is előadni. Legalábbis né-

hány éve ez még így ment. Persze, aki első gépeként már Amiga-t vagy PC-t birtokolt, és most éppen a méltán cool-nak tartott Pinball Fantasies-t kónozza, el sem tudja képzelni, micsoda élvezet (és szenvedés) volt például a Time Scanner-ből szabadgolyót kicsikarni, vagy a

játékosok számát az "S" billentyűvel állíthatjuk be. F1-gyel és F7-tel a kilövés erejét szabályozhatjuk, a CBM-mel és a Left-Right CRSR-ral indíthatjuk el a golyót, illetve mozgathatjuk a karokat. A játéktér közepesen bonyolult, táblákkal, forgókáppal és kioldható lámpákkal



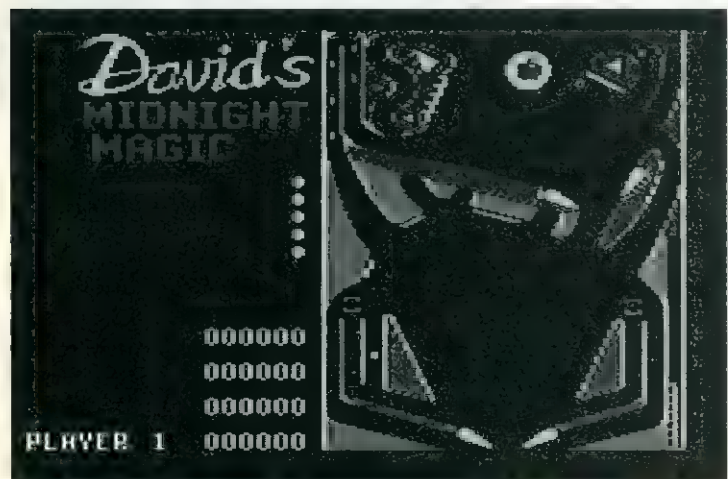
Fruit Machine-on megütni a jackpot-ot... Ma tehát erről lesz szó!

Ahhoz, hogy az Amiga-ra és PC-re nemsokára megjelenő Pinball Illusions minden szépségét maradéktalanul ki tudjuk élvezni, egészen vissza kell kanyarodnunk a hőskorhoz, az 1982-83-ban még csak gyerekcipőben járó C64 fejlesztésekhez.

Ekkor jelent meg ugyanis Bruce Artwick jóvoltából az első flipperszimulátor. Mivel akkor még a programozóknak szinte fogalmuk sem volt a gépben rejlő lehetőségekről, ne lepődjünk meg a grafika kezdetleges voltától. Ez abban az időben még szenzációsnak számított. A jó Bruce igyekezett a lehető legnagyobb valóság-hűséget elérni, amely odáig fokozódott, hogy a játékhoz szükséges 25 centeseket is külön kell a gépbe hajigálni a "Q" billentyű lenyomásával. Az 1-4 résztvevő

bőven fűszerezve. Mivel a golyó mozgásának kiszámítása kissé lelassítja a program futását, egy-egy erősebb löketnél egyszerre akár 4-5 labdát is láthatunk egymás mögött masírozni, mintegy kondenz-csíkot húzva maga után. Legyünk azonban tekintettel a szoftver korára, és álljuk meg fitymáló megjegyzések nélkül. Akit egyébként érdekel, hogy hogyan érhető el szabadgolyó és szabadjáték, az a kezdés előtt mintegy 3 képernyőnyi szöveget végigbongészva megkaphatja a szükséges felvilágosítást. Az igazi élvezet azonban mégis csak az, amikor az ember saját maga jön rá, hogy mit és hogyan kell csinálnia.

Hasonlóan kezdetlegesnek mondható az ismeretlen korú és ismeretlen szerzőjű David's Midnight Magic, igaz más okból. Itt a golyó ugyanis viszonylag tisztességes mozgást mutat, sőt SPACE-szel még meg is rázogathat-





hatjuk a gépet, hogy az útját korigálni tudjuk, ez azonban sajnos a játéktér minőségének rovására ment. Primitív felépítésének látványát talán csak az enyhíti, hogy a labda viszonylag nehezen tud elmenni, így legalább sokáig kísérletezhetünk. A karok a SHIFT és a CBM billentyűkkel mozgathatók, s ugyanezek szolgálnak a klövése is. S ami még kellemes meglepetéssel szolgálhat, hogy a többi flipper-programtól eltérően, az elért pontszámunkat a lemezen tárolva eltehetjük az utóknak. Nézzünk még egy harmadik példát a felmerülő problémák bemutatására: Szintén nem mostanában fejlesztette a SEGA (manapság milyen ismerős, akkor még a kutya által sem ismert) nevű cég a Time Scanner-t. Ez egy különlegesen nagy játéktérrel rendelkező három pályás flipper-szimuláció. Itt találkozhatunk először a Digital Illusions által preferált megoldással, miszerint egyszerre a pályának csak egy bizonyos részét láthatjuk, a többi a golyó mozgásától függően scrollozódik fel-le a képernyőn. Vagyis az alapötlet valószínűleg innen származik. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy amíg ez a nagyobb gépek esetében nem jelent problémát, a C64-nek kishíján megoldhatatlan feladatot okozott. Ezért -bár most a golyó mozgása viszonylag harmonikus lett, és a pálya is megfelelően bonyolult felépítésű-, a képernyőgörgetés kifejezetten darabosra sikeredett. Azért a játék így is szép sikert aratott, és a nyolcbítésen a mai napig ke-

resett portéka. Az azonban nehezen magyarázható, hogy a karok mozgására miért éppen a "W" és az "O" billentyű lett kiszemelve. Mire a játékos megtalálja, lemegy a nap...

Aztán egészen 1989-ig semmiféle fejlődést nem tapasztaltunk, legalábbis a flipperek területén, mígnem Steve Walters elő nem állt az eddig talán legeredetibbnek számító ötlettel, a 3 dimenzióban megvalósított Pinball Power-rel. Bár verziójában a pálya újra leegyszerűsödött, csak néhány tábla, egy-két lyuk és forgókapu eltalálásával szerezhethetünk pontokat, a megoldás szuper. A golyómozgás teljesen harmonikus és valóságos, sőt, még a hanghatás is az eredeti zajokra emlékeztet. Kár, hogy egyszerre csak egy játékos játszhat, és a pontszámokat sem lehet kimenteni. Ettől függetlenül az egyik legszórakoztatóbb program, amely a műfajban eddig megjelent.

Hasonlóan jó kritikára, sőt, a legszívnálmasabb C64-es flipper címre érdemes a Mechanicus című HiTech Studio által prezentált szoftver. A három egymástól teljesen független pályát tartalmazó játék kivitelezése rendkívül igényes és szép munka, a golyó mozgása viszonylag jónak mondható, a játszhatóság pedig egyenesen fenséges. A grafikai megjelenítéshez a kifejezetten jó zene, és az elég jó hangeffektek is hozzátartoznak. A kezdő képernyőn a funkcióbillentyűkkel a zene és az effektek ki- és be-

kapcsolhatóak, a játékosok száma 1-4-ig beállítható, és három pálya választható. Kár, hogy "high score saver" funkciót a programozók nem építettek a játékba.

Persze, tudom, hogy vannak az örök fanyalgók, akiknek ez ezért, az meg azért nem tetszik. A megoldást az ő számukra az egykor még 64-re is dolgoztató Electronic Arts hozta meg, ugyanis kifejlesztett egy flipper építő programot, a Flipper Maker-t. Az ugyan való igaz, hogy a megjelenítés minősége nem ér fel sem a Pinball Power-éhez, sem a fentebb magasztalt Mechanicus-éhoz, mégis élvezhető a dolog, mert a rendelkezésünkre álló kellékekből egy joy segítségével olyan pályát készíthetünk, amelyet csak aka-

denesetre megosztom azokkal, akik csak a manapság használatos, teljesen elektronikus nyeregőpeket ismerik. Ezek eredetileg túlnyomórészt mechanikus elemekből épültek fel, melyet a készülék oldalán található kar megrántásával hozhattunk működésbe. Ezen túlmenően semmiféle lehetőségünk nem adódott, hogy Fortuna Istenasszony figyelmét magunkra vonjuk.

Mára már ezek a szerkenyűk kimentek a divatból, helyüket az elektronika vette át. Semmi szükség a nehéz fizikai munkával járó karrángatásra, elegendő egy "start" feliratú mikrokapcsolót működtetni a játékhoz. Elegendő?! Mára már ez sem igaz. Egy igazi menő gép már tele van aggatva mindenféle más és más funkciót rejtő nyo-

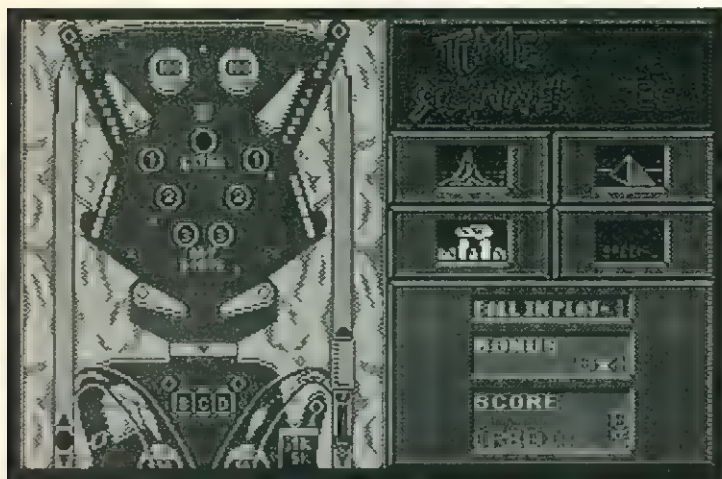


runk. Azért így mégis könnyebb, mintha a kódolást és rajzolást magunknak kéne megcsinálni. Igaz, közel sem érhetünk a teljes valósághűséghez, de hát így mégis csak olcsóbb, mintha egy igazi automatába hajigálnánk bele megtakarított zsebpénzünket.

Persze, ez a kltétel fokozottan jellemző arra a másik játéktípusra is, amelynek bemutatására ezzel a frappáns átvetető mondattal fogunk áttérni. Ez a játéktípus pedig -mint már a bevezetésből sejthető- a nyerőgépek, népszerűbb nevükön a "félkarú rablók" csoportja. Nem sejtettem, hányan ismerik ennek az elnevezésnek az eredetét, min-

mógombbal, melyek segítségével, jó reflexekkel, és jó adag szerencsével akár meg is tömhetjük a zsebünket. Azonban ehhez is, mint minden üzlethez, pénz kell. Ha nincs, és különben is nem a nyereség összege, csak a játék izgalma köt le (ki az az eszelős???), akkor elég otthon betölteni a C64-be az egyik ilyen szimulációt. Hogy melyiket? Esetleg ebben is segíteni tudunk az alábbiakkal:

Talán az egyik legelterjedtebb szoftver ebben a műfajban a Fruit Machine első és második része. Mi most csak a későbbi verzióval foglalkozunk, hisz esetünkben is igaz, hogy ez lényegesen jobb az első változatnál.



A Code Masters 1989-ben adta ki ezt a kétképernyős szimulációt. A főképernyőn működtethetjük automatánkat, mely művelet természetesen a many bedobálásával kezdődik. Igaz, ezt megelőzően még 1-4-ig választhatunk egyszerre. Ezután a különböző angol pénzegységeket figyelembevéve a 'font-jel' '1' '2' 's' 't' billentyűk lenyomásával szabadulhatunk meg pénzünkől. Ha meggondoljuk magunkat, nyomjuk le az 'r' betűt, a gép visszaadja a stekszet. Ha elszántuk magunkat, nyomjuk meg a RETURN gombot. A három henger a SPACE működtetésére örült forgásba kezd, majd valahol megáll. Mindenféle számozott és számozatlan ábra látszik rajta. Legjobb, ha három egyformát látunk megállni a középső sorban, bár ez igen ritkán sikerül elsőre. Inkább arra törekedjünk, hogy minél magasabb számmal ellátott ábrák kerüljenek középre. Ezek a számok ugyanis összeadódnak, és ha értékük megfelelő, akkor vagy alapon kockáztathatunk. Ekkor lép elő a másodszámu képernyő, vagy három tucatnyi nyereménnyel. Ha jók a reflexeink, itt arathatunk. Akár így, akár úgy fordul szerencsénk, mindenképp visszatérünk a főképernyőre, ahol az esetleges nyereményünkről dönthetünk, azaz tovább kockáztatjuk az összeget, esetleg annak csak töredékét, vagy a 'c'-vel (cancel) visszalépünk a további lehetőségetől. Az ábrán a forgó hengerek alatt látszik még három 'hold' feliratú gomb, ezek

illetve az '1' '2' '3' billentyűk segítségével -ha a gép engedélyezi- "megfoghatunk" egy vagy két ábrát, s csak a maradék fog



újra mozgásba lendülni. Mindezt csak azért írtam most le, mert egyrészt nem mindenki számára lehet elég világos az ilyen herkenyűk működése, másrészt pedig általában (legalábbis a nyolcbiteseken) a többi hasonló szimulációra is érvényes. (Harmadrészt, hogy teljen az oldal, mi? - a szerk. megjegyzése)

Példának okáért itt van mindjárt a Zeppelin Games 1990-es Cash 'n' Grab című munkája. A kezdéshez az 'I' gomb (insert coin) lenyomásával etethetjük be a pénzfaló készüléket. Az irányításhoz elengedhetetlenül szükséges, hogy klaviatúránk rendelkezzen a 'z', 'x', 'c' és 'v' billentyűkkel. A két szélső a tárcsák előre és hátraforgatását

eredményezi, míg a belsők az Xit és Cockázttatás szavak kezdőbetűi. Ez a mű egyébként a Zeppelinéktől már megszokott egyszerű, de igényesnek mondható munkák közé sorolható.

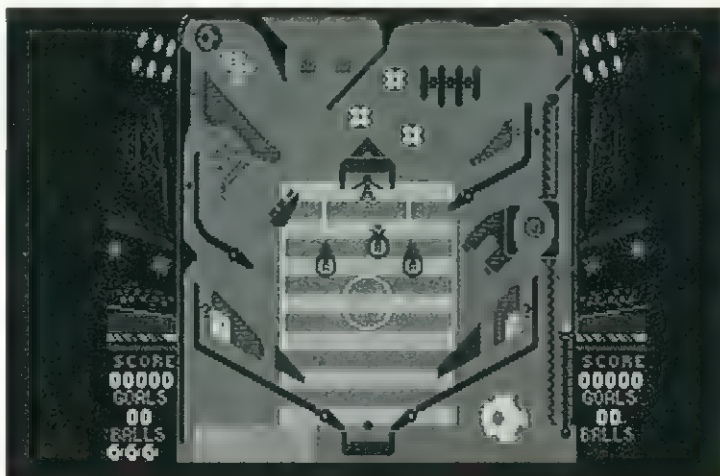
Nem úgy, mint a Headline nevű csapat által kreál Naughty Nudges. Ez ugyanis, bár négytárcsásra bonyolították az eredeti elképzelést, kifejezetten csúf jószág. Azért szólunk róla pár szót, hiszen játszani vele, mindettől függetlenül elég jókat lehet. A 'fontjel' -mint már megszoktuk- kezdő tőkének felszámolására alkalmas. SPACE-szel pörgetünk, '1', '2', '3', '4' szolgál a HOLD funkció működtetésére, F1-gyel kockáztathatunk, RETURN-nel pedig kiszállhatunk. Bár a jackpot elérése szinte lehetetlen, a

rendelkezésünkre.

Ennél lényegesen hamarabb végezhetünk - jobban mondva végez velünk - a Pot Fun című variáció, melyet két honfitársunk, Frombach Zoltán és Gaál Péter jegyzett. Különlegessége annyiban rejlik csak, hogy egyrészt lényegesen szebb kivitelű a fent említetténél, másrészt pedig csak a SPACE gombra, na meg jó megérzésekre és reflexekre van szükség a játékhoz. A C64-es típusnál sajnos kénytelenek voltunk megszokni, hogy a játékok 1991-92-ig javuló színvonalat mutattak, majd az ezután készültek nívója rohamosan hanyatlott. Ezzel a játékfajttal is ez a helyzet.

Az idevágó utolsó szoftver, mely a Zillion nevet viseli, a mostanában egyre igénytelenebb C. P. Verlag gondozásában látott napvilágot. Nos, nem tudom, anyagilag bárkinek is jelent-e hasznát ez a termék, de remélem nem. Ha ennyi év eltelte után összesen annyi újdonságot sikerül kitalálnia egy programozónak, hogy egy joy-jal is irányítható kéz sprite-ját teszi az alapötlethez, az talán még említést sem érdemelne. De mivel tegnapelőtt kedvenc korcsmám-ban az utolsó pótmuszorommat is sikertelenül pottyantottam a feneketlen bendőjű nyerő, vagy inkább nyelőgépbe, kénytelen vagyok továbbra is megmaradni a 64-es mellett. Szegény ember vízzel főz....

Dzsambo "Everlost" Steven



ECTS

Hát igen. Ismét túl vagyunk egy ECTS hatalmas forgatagán, egy olyan ECTS-en, mely igazán nem szégyenkezhet a felvonultatott programok számát és minőségét tekintve. Klisé rendhagyó módon úgy gondoltuk a nagy kínálatra való tekintettel egy kicsit bővebben szólnunk a készülődő játékokról, bár még így is néha küzdelmet kellett folytatnunk a gyorsan fogyó oldalakkal, hogy minnél teljesebb képet nyújthassunk a kiállításról. Reméljük mindenki haszonnal forgatja majd a GURU erre a célra kinevezett oldalait, jó szórakozást kívánunk hozzá!



MINDSCAPE

MICROPROSE

OCEAN

INTERPLAY

GREMLIN

DOMARK

napszakok (akár valós időben is játszhatunk), 24 karakter közül választhatjuk ki hősünket, de tetszés szerint mindegyiket is irányíthatjuk külön-külön... A feladat ezúttal foglyok kiszabadítása és egy drágakő visszaszerzése lesz. Szintén októberben fog megjelenni PC-n a *Dogfight - The Great Aces of Air Combat*, egy nagyfelbontású repülőgépszimulátor, melyben lehetőségünk lesz a leghíresebb pilóták ellen küzdeni. A Mesterséges Intelligenciát úgy fejlesztették a programban, hogy bizony az ijedt "rookie" besorolású pilóták hibákat kövessenek el, míg az igazán tapasztaltak hideg fejjel reagálnak legváratlanabb manőverünkre is. Természetesen a saját küldetések tervezése mellett, egymás ellen is tudunk majd játszani. Az *Absolute Zero* a 23. században a Jupiter Europa nevű holdján fog játszódni, ahol is az ott lévő földi bázist mutáns, kristály-szerű idegen lények támadják meg. Ez a program is teljes egészében nagyfelbontású lesz, remek történettel és a küldetések között átvezető animációkkal. Egyaránt kell majd levegőben és földön küzdenünk, amit a jó kis lövöldözés mellett a CD minőségű zene tesz majd igazán hangulatossá. A megjelenés karácsony táján várható (CD-ROM).

VIRGIN

US GOLD

ORIGIN

ELECTRONIC ARTS

SIERRA

21st CENTURY

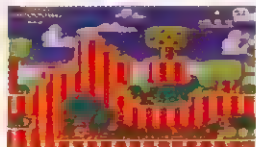
A Nagy Flippergyáros cég rövidesen ismét hallatni fog magáról, hiszen a közeljövőben jelenik meg (november - Amiga, PC) a már oly nagyon várt Pinball Illusions. Természetesen itt is négy különböző asztal közül választ-hatunk, ezek sorban: Law and Justice, Barbewatch, Vikings, és Extreme Sports. A leg-



nagyobb újítás a játékban a más flipperekben már megszokott multi-ball funkció, mely lehetővé teszi, hogy egyszerre akár három golyóval is játszhas-sunk. Egy másik érdekesség, hogy ezen túl már oldalról is belebocszol-hatunk majd az asztalokba, és így talán könnyebb lesz elkerülni, hogy a golyó a pá-

lya két szélén hagyja el a játékeret.

A mászkálós játékok kedvelőinek is érkezik egy újdonság, és ez nem más, mint a **Marvin's Marvellous Adventure**. Egy magányos pizzásfiúnak kell segítenünk -Marvin-, hogy egy óriási Pepperónit (extra adag sajttal) el tud-jon juttatni a jogos tulajdonosához. Sajnos, ezt az illetőt éppen a rendelés feladása után gonosz idegenek elrabolták, így barátunknak 10 világon, ezen belül 60 különböző szinten kell végigküzdenie magát, hogy teljesíteni tudja feladatát. A megjelenés októberre várható Amigán. A távoli jövő-be tekintve, '95 első negyedévére a cég egy újabb flipper (**Pinball World**) és egy 1GB terjedelmű ikonvezérelt kalandjáték (**Synnergist**) kiadását tervezi. Mindkettő csak CD-n fog megjelenni.



Acco-lade-ék újab-ban nagyon nagy hang-

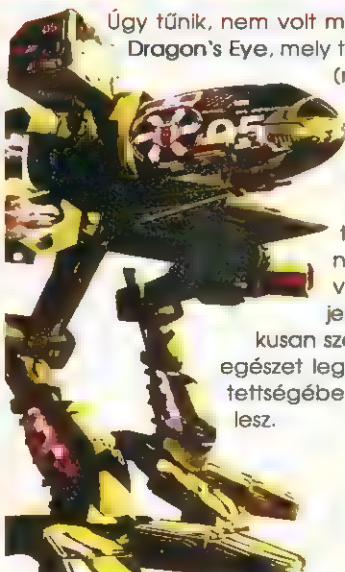
súlyt fektetnek a konzolos játékok fejleszté-sére, így nem megle-pő, hogy a közeljövő-ben megjelenő

alkotásaik túlnyomó többsége is csak ezeken a gépeken lesz elérhető. Hogy csak néhány példát említek, a **Zero Tolerance**, a **Ballz** vagy a **Bubsy II** -aki egyébként az ECTS egyik közkedvelt figurája volt- is csak MegaDrive-on, majd a későbbiekben a különböző egyéb játékgépeken jelenik meg. Az igazán nagy

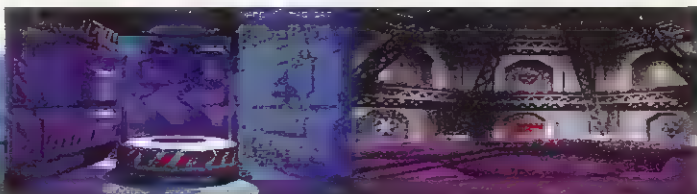
dobás, a **Superhero League of Hoboken** a kiállításra már megjelent, valószínűleg mire ezt olvassátok, egy teljes leírás és napvilágot látott már róla a Guru hasábjain. Októ-



berben jelenik meg CD-n a **Cyclemania**, egy rendkívül élethűen kialakított motorszi-mulátor, rengeteg digitall-zált képpel és filmrészlettel. A versenyeken nyert pénzdíja-inkból fejlesztgethetjük majd motorunkat, hogy a későbbi-ekben még jobbak lehessünk. Teljes egészében bedigitall-zált (!!!) pályákon száguldozhatunk majd, remélhetőleg ennek ellenére sem lesz gond a sebességgel. Emellett kiad-ásra kerülnek még régebbi programjaik CD verziói is, így például a **Flight Sim. CD Compendium**, mely a Super VGA Harrier-t és a MIG-29 Superfulcrum-ot tartalmazza majd. A jövő évi terveikről egyelőre nagy a csönd...



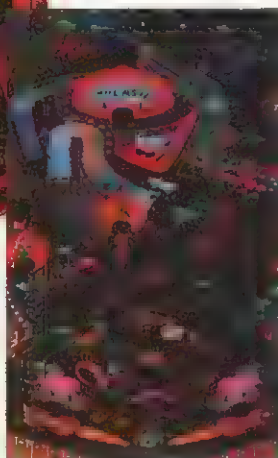
Úgy tűnik, nem volt még elég a klasszikus Mah-Jonggokból, hiszen '95 februárjában jelenik meg a **Shanghai II - Dragon's Eye**, mely tulajdonképpen az eredeti játék grafikailag feljavított mása. 13 különböző dominó készletből (nem találhatunk rá jobb szót) választhatunk tetszésünk szerint, melyek mind-mind teljesen egyediek (pl. híres házaspárok). A Windows alatt futó játékot rengeteg kép és animáció teszi majd még színesebbé. A **Mechwarrior 2 - The Clans** a jól ismert harcirobot szimulátor második része lesz, természetesen a '94-es évnek megfelelő grafikával. 16 teljesen eltérő robot és 40 különböző fegyver közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbakat, hogy azután a rengeteg felkínált küldetést végigharcolhassuk. Tetszés szerint játszhatunk hadjára-tot, vagy teljes karriert, a modemmel rendelkezők pedig akár egymás ellen is próbálkozhat-nak. A megjelenés valamikor karácsony táján lesz esedékes. A távoli jövőben ('95 tavasz) várható a **Pitfall - The Mayan Adventure** PC-s verziója is. A legtöbb konzolos gépen már meg-jelent a program, Amiga verziót azonban nem terveznek belőle. Ez egyébként egy fantasztli-kusan szép, mászkálós, lövöldözős játék, mely már címéből adódóan is egy őserdőben játszódik. Az egész leginkább talán a Flashback-hez tudnám hasonlítani, mind mozgásában, mind pedig össze-tettségekben. Egyszóval nagyon jó lesz.



CODE MASTERS



ni. 4 asztalon, 12 fel-
s játszhatja majd.
kötnek mondható-
mi különleges. A
élethűbb már nem
meglátjuk...

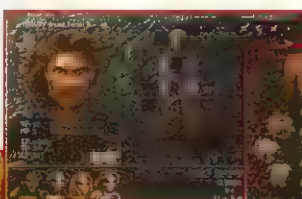


A Dizzy által híressé vált Code Masters már
hosszú ideje elsősorban konzolgépekre fej-
leszt programokat. A kiállításon is több mint
tíz (!!!) hamarosan megjelenő játékot mutat-
tak be, de ezek közül csak kettőnek lesz PC-
s változata. Az egyik, a hamarosan megje-
lenő (október) Micro Machines 2 jellegében

a Super Cars-t fogja idézi, de annál minden-
képpen összetettebb
lesz. 16 különböző jár-
művet (pl. motorcsó-
nak, motorbicikl) vezethetünk, s ezek mindegyi-
ke természetesen más és más menettulajdonsá-
gokkal rendelkezik. 54 pályán kell a 16 vetélytár-
sát -vagy barátunkat- legyőzve
keresztülküzdenünk magunkat, hogy meg tudjuk
nyerni a Micro Machines bajnokságot. A másik
program, a Psycho Pinball, egy újabb flipper,
melyre a készítőik szerint érdemes lesz odafigyel-
lőten, egyszerre három golyóval akár 4 játékos
Ezek a számok persze manapság már megszo-
ak egy flipper esetében, így ebben nincs is sem-
golyó mozgása az alkotók szerint azonban ennél
is nagyon lehetne. Hát, november végén majd



hatunk majd egymás ellen. Hogy még egy kicsit az előbbi programnál maradjunk, '95 első ne-
gyedévére tervezik a The Shadow of the Empire megjelenítését, amely tulajdonképpen a Ti-
tan's Legacy folytatása lesz történetében, de maga a program a Battle Isle 2 egy továbbfej-
lesztett változata. Tehát nem datalemezről van szó, hiszen itt már kalandelemekkel, rengeteg
animációval és kerettörténettel számolhatunk a stratégiai részek mellett,
ami valószínűleg nagyon sokat fog dobni egy már amúgy is remek progra-
mon! '95 második negyedére fog valószínűleg elkészülni az Albion névre
keresztelt RPG. Az Amberstar és az Ambermoon készítőjének legújabb játé-
káról jelen pillanatban még nem lehet túl sokat tudni, de az elég valószínű
az elődökből kilin-
kal állunk majd
ROM verzió készü-



szemben. Szintén csak CD
belője.



BLUE BYTE

Allig pár hónappal a Battle Isle 2 megjelenése után már itt is
van (október - CD ROM) az első kiegészítő CD, nevezetesen a
Titan's Legacy. A rengeteg új egység, pálya, animáció és CD-s
effekt mellett természetesen a Mesterséges Intelligenciát is fej-
lesztették, így a legtapasztaltabb játékosoknak is nagy lesz a
kihívás. Ebben a verzióban két gépet összekötve, vagy akár há-
lózaton keresztül is játsz-

CYBER DREAMS

Hamarosan elkészül a Dark Seed második része, a Dark Seed 2. Mindenképpen ezzel a hírrel szerettem volna kezdeni, mivel biztos vagyok benne, hogy rajtam kívül is nagyon sokan várják már ennek a rendkívül hangulatos játéknak a folytatását. Nem hiszem, hogy bárkinek is nagyon be kellene mutatnom ezt a klasszikusnak számító alkotást, mely talán az első SVGA kalandjáték volt PC-n. A második rész már 256 színű lesz, és természetesen szintén nagyfelbontású (PC, CD-ROM). Az egész program Giger által készített rajzokon alapul (a svájci származású Giger alkotta az Alien-eket is), csakúgy, mint az októberben megjelenő Giger Screen Saver Windows-hoz. Tetszésünk szerinti Alienek, vagy torz csecsemők úszkálhatnak majd be a képernyőnkre, hogy közöljék kollégáinkkal -Ebédelni mentem. Hát egy biztos, jó gyomor kell majd hozzá!

DIGITAL INTEGRATION

Aki kedveli a szimulátorokat, annak a Digital Integration logo biztosan nem cseng idegenül. A Tornado volt a legnagyszerűbb és legismer-

tebb programjuk, így talán

nem meglepő, hogy a Desert Strike datalemez után, most ismét ki akarják adni a Falcon 3.0-val karöltve, még hozzá budget áron (£15-20). Hasonló indítatásból köthettek szerződést a Microprose-zal is, és létrehozták a Powerplus sorozatot, minek keretében régebbi, de igen szín-

vonalas Microprose szoftvereket fognak újra kiadni, úgyszintén budget áron. Hamarosan tehát újra napvilágot lát a F1 Grand Prix, a Gun Ship 2000, az F15 III, a Pirates Gold, a Dogfight és az F-117A.

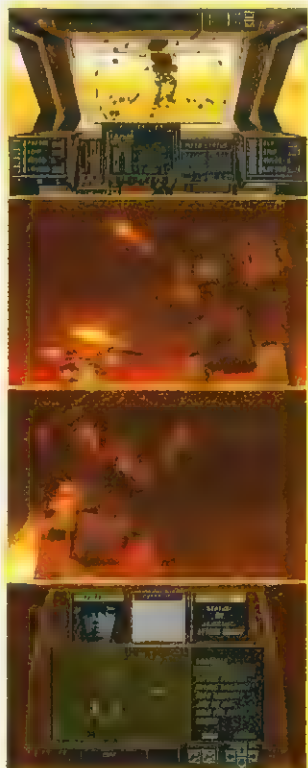
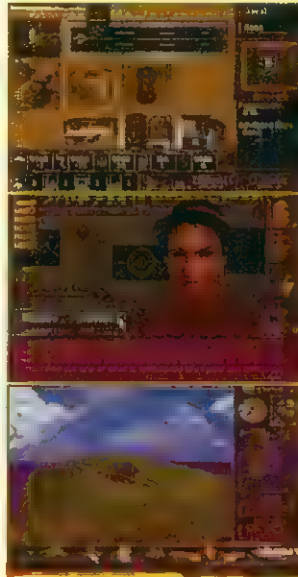
Mindegyiknek egyaránt lesz Amiga és PC, valamint CD-ROM verziója. És ami a legfontosabb, mindegyik £16.99-os áron jelenik meg, ami ha jobban meggondoljuk, itthoni viszonylatban sem annyira elérhetően...

DYNAMIX

Ez a szoftverház -mint bizonyára tudjátok- nagyon szoros kapcsolatban áll a Sierra-val, de annyi remek programot forgalmaznak, hogy úgy gondoltam, megérdemlik, hogy külön is foglalkozunk velük. A legkorábban várható programjuk az Aces of the Deep lesz, a nagyszerű sorozat (Aces of the Pacific, Red Baron stb.) legújabb tagja. Egy tengeralattjáró szimulátorról van szó, és mivel a menük, választható opciók nagyon hasonlóak lesznek az előbb példaként felhozott programoknál már megszokottakkal, rögtön képet is kaphatunk a játék várható minőségéről. 1939 szeptembere és 1945 májusa között próbálhatjuk megváltoztatni a történelmet egy német U-Boat parancsnokaként, nyomkövetve - és

megszenvetve- a technika fejlődését (gondoljunk csak a radarra). Alien Legacy - Fedezz föl ismeretlen bolygókat és holdakat, keress nélkülözhetetlen nyersanyagokat, építs kolóniákat a Földön és az Űrben egyaránt, harcolj az idegenek ellen, hogy az emberiség tovább élhesen! Nem te leszel az első, akinek

meg kell küzdenie az ősi idegenek szövetségével. De ha veszítesz, te leszel az utolsó... A Metaltech: Earthsiege egyenes folytatása a Metaltech: Battledrome-nak. Aki nem ismerné az előbb említett programot, a lényege az, hogy óriási robotokat irányítva kell elpusztítanunk a többi óriási robotot. A második részben még több fegyver, robot, küldetés és ellenfél lesz, megfejtve a küldetések között gyönyörű átvázolt animációkkal és zenékkal. Pedig már úgy nézett ki, hogy végre béke lesz a Földön...



ELECTRONIC ARTS

hasonlóan rengeteg tehetséges, kisebb céget olvasztott magába - például a Bullfrog-ot -, de, hogy egy nagyobbat is említsek, az Origin programok európai terjesztését is ő látja el. Ez utóbbiról természetesen külön fogok írni, de a többiekéről, valamint az EA Sports sorozat tagjairól itt olvashattok majd. Legegyszerűbb, ha mindjárt az előbb emlegetett Bullfrog-gal kezdjük. A Theme Park mindenütt óriási siker volt, és most megint valami olyasmin dolgoznak, amitől nagyon sokat várnak. A Magic Carpet-ről van szó, erről az ókori Perzsiában játszódó misztikus akciójátékról. Egy repülő szőnyeggel száguldozhatunk hegyek, dombok és városok között, félelmetes szörnyekkel kell különféle varázslatok segítségével megküzdünk, de az egészben mégis a gyönyörű és rendkívül aprólékosan kidolgozott táj a legmegragadóbb. A szépséghiba pusztán csak annyi, hogy a játékot kifejezetten Pentiumra írták, és, habár létezik egy lebutított verzió a gyenge képességű DX2-66-os gépekre is, azért az mégsem ugyanaz, mint az eredeti. Hát, eh-



hez inkább nem fűzök semmiféle megjegyzést... A Delphine programozógárdája készíti a novemberben megjelenő Little Big Adventure című kalandjátékot (PC, CD-ROM). Természetesen ebben a programjukban is mindent 3D-ben látunk, habár nem olyan össze-vissza szögekből, mint az Alone in the Dark-ban. A perspektíva itt állandó, és akció elemekből is kevesebb lesz. Egy másik októberben várható CD-s kalandjáték a Noctropolis, egy kicsit elvarázsolt, utópisztikus világba visz bennünket, ahol persze megint el kell pusztítanunk a leggonoszabb gonoszt! A Chuck Yeager's Air Combat alkotói nagyon kitettek magukért a US Navy Fighters-szel. Ez egy modern harci repülőgép-szimulátor, az egész nagyfelbontású, de mégis fantasztikus sebességgel mozog, még akkor is, ha nagy a nyüzsgés a képernyőn. A grafika pedig... huh... nézzétek meg a képet! Október-



ben várható, csak CD-ROM-on. A sportrajongók a közelmúltban örülhetnek a FIFA Soccer érkezésének, és ezt hamarosan követi a PGA Tour Golf 486 is. A klasszikusnak számító golfprogram totálisan átdolgozott, feljavított, kifejezetten 486-os gépre tervezett, CD-ROM-os változatával állunk szemben, melyben a sok ismert játékos mellett, az összes pályáról egy rövid videófilmet is megnézhetünk majd (október - CD-ROM). Szándékkal hagytam a végére egy számomra igazán nagy csemegének számító program legújabb kiadását, nevezetesen az



NHL Hockey '95-öt (október - PC, CD-ROM). Két új csapat, '95-ös statisztikák, valamint nagyfelbontású grafika (ez utóbbi remélem nem fog nagyon a játszhatóság rovására menni). Habár a Deluxe Paint V nem játékprogram, azért mégis fontosnak éreztem megemlíteni, hogy októberben jelenik meg Amigára. A PC változatról egyelőre semmi hír.

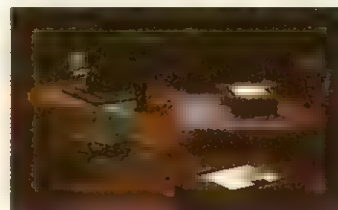


Septemberben került kiadásra a Campaign CD-s verziója, mely az

eredeti játék mellett iszonyú mennyiségű képet, adatot, és korhű hangfelvételt tartalmaz. Az igazi érdekesség azonban mégis a játék dobozában rejlik, mivel minden egyes darabhoz újranyomott korabeli újságokat, propaganda plakátokat, és képeslapokat mellékelnek az igazi átélés elérésének érdekében. Október elején jelenik meg a Dreamweb (PC, CD-ROM, Amiga, A1200), mely egy teljesen egyedi perspektívából (felülről) nézett kalandjáték. A jövőben játszódó, CyberPunk elemekkel fűszerezett program grafikailag talán első látásra nem tűnik annyira szépnek,

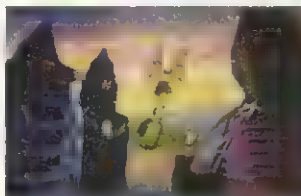
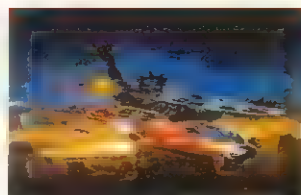


de aki igazán szereti, és ismeri a kalandjátékokat, az rögtön fel fogja ismerni benne az igazi mesterművet. A zene félelmetesen nyomasztóra sikerült, többek között ezért is olyan hangulatos az egész. A rengeteg erőszakos és szex jelenet miatt csak 18 éven felülieknek ajánlják a programot... Körülbelül az előbb említett programmal egy időben jelenik meg a Dawn Patrol, egy igazi Első Világháborús repülőgépszimulátor is. A Tie Fighter-ből már megszokott Garoud árnnyékolás mellett 640 x 400-as SVGA felbontásban minden gép és tereptárgy nagyon szépre sikerült, és a látott demo alapján a sebességgel sem lesz igazán baj. Természetesen az összes korabeli ásszal összemérhetjük tudásunkat, valamint minden akkori gépet kipróbálhatunk. Amiga és PC verzió egyaránt készül belőle. Az Empire programozógárdájának úgy tűnik nagyon szimpatikus a CyberPunk világ vagy kor, mivel két hasonló témájú játékuk is napvilágot lát a közeljövőben. Az előbb megjelenő a CyberSpace, ami egy 2090-ben Bostonban játszódó kaland-RPG keverék lesz. A másik a CyberJudas névre hallgat, itt szintén a jövőben kell az USA elnökének szerepét eljátszanunk. Tanácsadók segítségével kell irányítanunk az országot, politikai küzdelmekben kell résztvennünk, és meg kell találnunk az árulót, aki a közvetlen közelünkben van, és minden bizonnyal az életünkre fog törni. Mindkét játék egyaránt megjelenik Amigán és PC-n.





A Gremlin Graphics fennállásának 10. évfordulóján ünnepélyes keretek között megváltoztatta a nevét Gremlin Interactive-re, és habár ez semmilyen kihatással sincs az általuk készített programokra, azért mégsem árt, ha tudunk róla. A hamarosan megjelenő Desert Strike minden bizonnyal az összes PC tulajdonos szívét megdobogtatja majd (PC GURU 94/4), hát még ha azt is megtudják, hogy novemberben már itt is van a folytatás, a Jungle Strike. Hogy az amigások se maradjanak program nélkül, októberben várható a Premier Manager 3 és a Top Gear 2 megjelenése. Az előbbi egy focimanager, az utóbbi pedig egy autóverseny 64 pályán, 16 országban, rengeteg ellenféllel. Üzletelhetünk az alkatrészeinkkel, és akár át is festhetjük a járgányunkat. Az igazán nagy durranás azonban mégis a Retribution lesz, mely szintén valamikor október táján készül el PC-re. A stratégiai elemekkel megtűzdelt lövöldözős űrszimulátorban (úgy tűnik manapság ez a műfaj nagyon népszerű) célunk megbüntetni a Krellanokat, akik segítettek ugyan az emberi fajnak talpraállni, és kikecmeregni a saját maga okozta válságból, de pusztán egyetlen önző célból. Magas fehérjetartalmú tápanyagra volt szükségük... Karácsony tájkán a PC-sek még egy érdekességet várhatnak a cégtől. Ez a Slipstream lesz, egy 2015-ben játszódó -a rendőrség által nagyon ellenzett- utcai verseny különféle repülő szerkezetek között. Fergeteges sebesség és grafika, legalábbis ezt ígéri. Úgy legyen!



GAMETEK

A fejlesztők a szeptember végén PC-n megjelenő (Amiga - '95 tavasz) Star Crusader-től nagyon sokat várnak, ami nem véletlen, hiszen kimondatlanul is a Wing Commander sorozat trónfosztói akarnak lenni ezzel az alkotásukkal. A stratégiai elemekkel jócskán megtűzdelt űrszimulátorról már egy hosszabb ismertetőt is olvashattatok a GURU-ban, így erről most nem szeretnék túl sokat írni. Annál inkább érdemes foglalkozni a másik nagyágyúval -Quarantine-, melyben egy szerencsétlen taxisofőr szerepében kell a betonfallal körülvárt börtönváros (Kemo) falai közül kijutni. Autónkat menet közben is felszerelhetjük különféle szerkezetekkel, amikre szükségünk is lesz a város vérengző lakóival folytatott küzdelmek során. Az egész egyébként teljesen úgy néz ki mint a Doom, csak ember helyett autót irányítunk, és természetesen a mozgási lehetőségeink is e szerint módosulnak. A sebesség fantasztikus, nagyszerű érzés száguldozni egy grafikailag csodálatosan megalkotott városban. Október táján várható, csak PC-n és CD ROM-on. A Hell egy CyberPunk, thriller jellegű kalandjáték lesz, óriási mennyiségű animációval és digitizált hanggal. A történet főhőse (Gideon és Rachel) egykoron a kormány titkosszolgálatának tagjaként látták el feladataikat, de hirtelen minden megváltozott, és most olyan bűnökért üldözik őket, amit el sem követtek. Vagy talán mégis ??? A megjelenés csak CD-n, novemberben.

IMPRESSION

Szeptember-október környékén jelenik meg a már oly sokat emlegetett Lords of the Realm PC-re, majd novemberben követi az Amiga verzió. Sokat írtunk már róla a GURU-ban, de azért az ismertetés nem árthat meg. Röviden tehát ez egy középkori Angliában játszódó stratégiai játék, nagyon hasonló a Defender of the Crown-hoz, csak annál grafikailag sokkal szebb. A csatákat saját magunk tudjuk irányítani, így nem csak a mennyiség, hanem a megfelelő stratégia is sokat számít egy-egy ütközet megnyerésénél. A játék kellemesen összetettnek látszik, akár többen is játszhatjuk majd egyszerre. Egy másik novemberben megjelenő stratégia a Front Lines hadszíntere a közeli jövőben keresendő. A képernyő-más stratégiai játékoknál már megszokott módon hatszögletű mezőkre van felosztva, ezeken tudjuk tankjainkat és különböző egységeinket mozgatni. Tervezhetünk saját küldetéseket, és módemen keresztül is játszhatunk majd. Januárban érkezik az Amiga verzió is. A változatosság kedvéért '95 januárjában PC-re is elkészül még egy stratégia, nevezetesen a High Seas Trader. A cél kereskedni, felfedezni a XVII. századi világot egy, vagy több hajóval, és mindenképp felett minél jobban meggazdagodni! Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam róla.



A Flair szoftverház utolsó nagy dobása az Oscar volt, a mostani kiállításra azonban kirukkoltak két igazán remek játékkal. A Soccer Superstars (Amiga, A1200, PC, CD-ROM) egy kétség kívül nagyon szép fociprogram, de ennél többet sajnos jelen pillanatban nem tudok róla írni, mivel egy ilyen jellegű programot igazán csak akkor lehet megfőlni, ha legalább egy félidőt játszik vele az ember. Addig is annyit róla, hogy mindent tud, amit egy focinak tudnia kell. A Paradox - Adventure in Time esetében már nincs ilyen bizonytalanság, hiszen a program egyike volt a legszebb kalandjátékoknak a kiállításon. Egy jövőből érkezett gyönyörű, és rendkívül intelligens hölgynek kell segítenünk, hogy sikerüljön visszajutnia otthonába, pontosabban saját idejébe. Az első sorban középkori környezetben játszódó programnak félelmetes a grafikája, és természetesen a CD verzió a szereplők beszélnek is. Egyébiránt csak PC verzió készül belőle, és mire ezt olvassátok, valószínűleg már meg is jelent a játék.

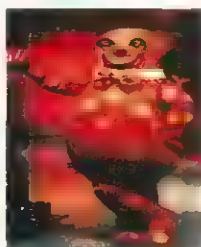


VITAL LIGHTS



Karácsonyig négy játék kiadását tervezi Amigára a cég, és ezek közül mindössze kettőnek lesz PC-s verziója. A legkorábban megjelenő a Vital Lights (szeptember) valójában egy jópofa logikai játék 200 különböző pályával. Mint az a nevéből is kiderül, a fényekkel, pontosabban

fénysugarakkal kell majd operálnunk, hogy egyik pályáról a másikra kerüljünk. Októberben érkezik a PC-s verzió is, mely csak Windows alatt fog futni. A Pinkie és a Mr. Blobby két nagyon aranyos máskézási játék. Különösen az utóbbinak tetszett



igazán a grafikája, az ilyen stílusú játékok kedvelőinek biztosan sok örömet fog okozni. Októberre várható a megjelenésük minden típusú Amigára, s míg a Pinkie-nek nem,

a Mr. Blobby-nak szintén ekkor jelenik meg a PC-s, sőt valamivel később a CD-ROM-os változata is. A Master Axe egy amolyan igazi amigás verekedős program lesz. Játsszatunk bajnokságot is, de az igazi élvezet akkor is mindig a szomszéd elpáholása marad. Amigára novemberben érkezik, a PC-s verzióról egyelőre nincs hír.

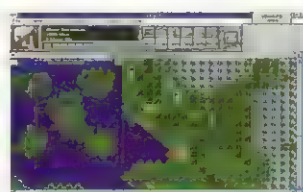


Kezdem azzal, amire a Mindscape a legbüszkébb, és hozzáteszem nem véletlenül. A Dragon Lore - The Legend Begins-ről van szó, ami egy közeljövőben várható CD-ROM-os RPG lesz. Bámulatos minőségű nagyfelbontású grafika jellemzi a játékot, ami ha csak állóképekről lenne szó, akkor is első osztályú lenne. Itt azonban minden mozog (legfőképpen mi magunk), és így egy olyan "életszerű" világban találjuk magunkat, amelyet szerepljétekos még talán sohasem látott a PC-n. Az animációk minőségéről elég ha annyit mondom, hogy a Cryo Interactive (Mega

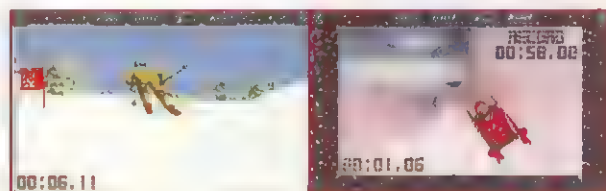


Race) gárdájának munkája az egész. Ezt a programot látni kell!!! Az "Ultimate Domain" stílusát tekintve stratégia, harcolnunk, termelnünk, építkoznünk stb. kell, de a végső cél hét elveszett kristály megtalálása (PC - CD-ROM).

Ugyancsak stratégia lesz a Legions: Conquest and Diplomacy in the Ancient World, a megjelenés PC-n és CD-ROM-on egyaránt várható. A Space Academy logikai elemekkel megtűzdelt 3D akciójáték, melyben egy végzős diáknak kell segítenünk, hogy letegye utolsó vizsgáját (november - Amiga, PC). Sport programokról eddig keveset szóltunk, így itt van most a SuperSki Pro, melyben a Si



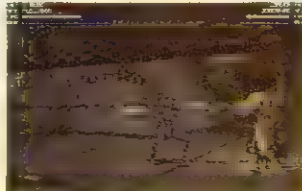
Világkupa és a Téli Olimpia minden valamirevaló versenyszámában indulhatunk. Érdekeség, hogy minden futam előtt kiválaszthatjuk a számunkra legmegfelelőbbnek ítélt léceket, ami persze a versenyen, a paramétereknek megfelelően fog viselkedni.



MIRAGE



Habár csak egy programot fog-nak megjelentetni a közeljövőben, akkor is itt a helyük, mivel az az egy játék minden elismerést megérdemel. Szinte minden létező gépen ki fogják adni a 3DO-tól kezdve a Game Gear-ig (beleértve természetesen az összes fajta Amigát és PC-t), és habár valószínűleg túl sok új ötletet nem fog tartalmazni, a megvalósítás technikája forradalminak mondható. Mostanra már biztosan kitalálták, hogy a Rise of the Robots-ról van szó, erről a valójában "egyszerű" verekedős játékról, mely azonban - nagy szavak- mégis új fejezetet nyit a számítástechnikában. Nagyfelbontású, teljesen filmszerű renderelt grafika, a mozgás pedig olyan, mint azt a Mortal Kombat-ban megszokhattuk. Egyszerűen fantasztikus, és habár a sztori elég bugyuta, a program minősége mégis kellemes gondolatokat ébreszt az elkövetkezendő időszakok játékaikról.



Dragon Lore

TELEPÍTÉS

Szeptemberben jelenik meg Amigára a Fields of Glory és az UFO - Enemy unknown, de mellettük azért jut a PC-seknek is valami. Az első a közeljövőben megjelenő csodák közül Sid Meler legújabb alkotása, a Colonization. Félreértés ne essék, nem egy Civilizationon datalemezről van szó, hiszen ez egy teljesen új játék. 1500 és 1800 között játszódik Amerikában, feladatunk, hogy országunk bevándorlóival minél nagyobb területet sikerüljön meghódítanunk, majd a későbbiekben -akárcsak a Civilizationban- egyeduralomra szert tennünk. Lehetünk az angolokkal, franciákkal, spanyolokkal vagy a hollandokkal, a cél mindig ugyanaz. Grafikailag a program sokat fejlődött a nagy előd-höz képest, így valószínűleg azok is kipróbálják majd, akik eddig húzódoztak az ilyen jellegű játékoktól. Októberben várható a Master of Magic, mely nagyon hasonló lesz a Master of Orion-hoz, csak természetesen ezúttal nem űrhajókat kell irányítanunk, hanem katonákat és különféle egyéb lényeket. Egy varázsló szerepében kell egy képzeletbeli világot meghódítanunk, természetesen más hasonló varázslók legyőzésével. Hogy csak néhány számot említsék ízelítőnek: 200 különféle lény, 210 varázslat, 55 különleges képesség, 80 magic tárgy. Novem-



berben két szimulátor is megjelenik, az első a sokak által már nagyon várt Across the Rhine. A II. világháborús tankszimulátorban egyaránt harcolhatunk a szövetséges hadsereg, vagy a Wehrmacht oldalán. Kezdetben csak mint egyszerű tankparancsnok, a későbbiekben már mint egy szakasz parancsnoka tevékenykedhetünk. Tet-szés szerint választhatunk nagyfelbontású, vagy normál üzemmód közül, és a karrier opción kívül néhány emlékezetes csatában is kipróbálhatjuk képességeinket. A másik szimulátor a Navy Strike



lesz, mely nem egyszerűen hadihajó, vagy repülőgép szimulátor, hanem valahogy mindkettő. Pontosabban inkább úgy fogalmaznánk, hogy XX. századi csapásmérő-flotta szimulátor. (Ezért a meghatározásért Sorell biztosan le fogja szedni a fejemet...) Egyszóval harcolhatunk hajóval, bombázóval, vagy vadászgéppel, saját magunknak kell meghatároznunk a célpontokat és küldetéseket, de a legszebb az egészben mégis az, hogy akcióinkat úgy kell végrehajtani, hogy kormányunk a célponton kívül semmilyen más országgal ne kerüljön politikai vagy katonai konfliktusba! (November - PC) Még két apróbb hír a végére. Az egyik a decemberben megjelenő Star Trek - The Next Generation, az első Star Trek kaland az új legénységgel. Rengeteg animáció, és digitalizált szöveg, ebből kifolyólag csak CD-ROM verzió várható. A másik program - a Top Gun- ismét csak CD-ROM-on fog megjelenni. A Spectrum Holobyte készíti a Falcon 4.0-val együtt, és ugye nem árulok el vele nagy titkot, hogy ez is egy repülőgép-szimulátor lesz. Erre azonban még egy kicsit

Karácsonyra két remek kaland, egy RPG és néhány akciójáték kiadását tervezi a Psygnosis. Az egyik kaland, a Diskworld a nagy-sikerű Mágia színe című könyv alapján készült. A főhős Rincewind-del, és a hűséges -de helyenként önálló akarattal rendelkező- soklábú ládával kell különféle ökörségeket végrehajtani a grafikkalag tökéletesen megrajzolt világban. Végig fergeteges humor fogja jellemezni a programot, a látottak alapján egy szintre teszem a The Day of the Tentacle-lel (CD-ROM). A másik sokra tartott kaland az Ecstastica egy egészen különleges alkotás. Minden szereplő és helyszín kis "gömböcskéből" épül fel, ami rendkívül szokatlan, de ugyanakkor határozottan kellemes benyomást keltő grafikát eredményez. Stílusában Alone in the Dark-szerű lesz, legalábbis első ránézésre annak tűnt (CD-ROM). Mike Singleton a The Ring Cycle című programmal egy új, háromrészes fantasy sorozatot akar elindítani. A második és a harmadik rész valamikor '95 derekán várható, de hogy pontosan mikor, arra vonatkozólag nincs adat. 3D világ, 30 NPC és remek csatarendszer. Az elképzelések szerint Középföldén fog játszódni, de az is lehet, hogy csak valami hasonló világban: (CD-ROM) A Navastorm szépségéről mindenki legendákat zeng, és



persze van is benne valami. Egy Scavenger X neve-

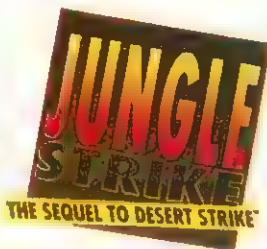
zetű gonosz mutáns lényt kell leküzdenünk a Scavenger 4 típusú űrhajókkal. Mivel ez is csak CD-n jön ki, tell lesz animációval, zenével, beszéddel, képekkel stb. Még egy apróság a végére, a Zonked. Pont olyan, mint a Sokoban, csak '95-ös kiadásban. Azaz mégsem, ugyanis a ládáknak itt különböző a súlya és az anyaga, vannak kis ládák és nagy ládák, van olyan, amin kerek vannak, de olyan is, amelyik teleportálni tud. Kicsit tehát megkeverték az eredeti ötletet, de ez nem baj. Legalább lesz egy jópofa logikai játék a multimédiás szuperprogramok között, ami a régi korokat idézi majd... (Amiga, PC)

PSYGNOSIS

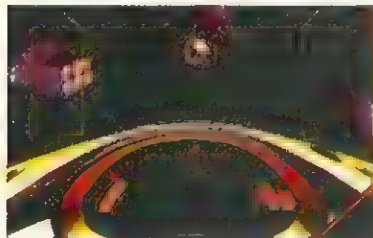




Az írtózatot mennyiségű konzolos játék mellett -amiről részletesen majd a Joypad-ban olvashattok- a cég főleg Amiga programok kiadását tervezi. Ezek közül a PGA Euro Tour (október) és a T.F.X. (november) már jól ismert PC-s játékok. A fennmaradó öt program mindegyike a mászkálós/lövöldözés/akció kategóriába tartozik, így ezekről is csak címszavakban. A Kid Chaos-ban (szeptember) hősünk egyetlen felszerelése a bunkója, ezzel kell hazaverekednünk magunkat a saját dimenzióinkba. Mighty Max (október) valójában egy 1 hüvelyk magas fi-

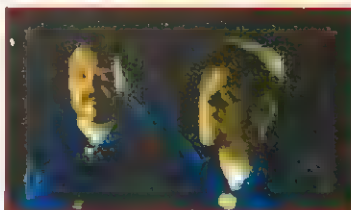


gura, és feladata, hogy a világ legveszélyesebb fegyverének 400 alkotóeleméből minél többet összegyűjtsön, mielőtt adáz ellensége Skull Master elpusztítaná a Földet. A Jungle Strike nem hiszem, hogy különösebben bemutatásra szorulna, így térjünk át a Mutant League Hockey-ra (október), melyben 20 abszolút brutális és kegyetlen hokicsapattal küzdhetünk barátunk vagy a gép ellen, természetesen különféle segédeszközökkel, ja és persze szabályok nélkül. A Skitchin-ben egy örült versenyen kell részt vennünk, pontosabban Amerikán kell átkelnünk görkorival. Rengeteg fegyver, sőt, különféle speciális mozdulatok -pl.: karaterűgés- is segítenek abban, hogy végül elsőként gördülhessünk be New York utcáira. Azért a PC-ről se feledkeztek el a fejlesztők, hiszen a napokban jelent meg a Central Intelligence is, melyről már láthatatok néhány képet a GURU-ban.



Oktoberre tervezik azonban az igazi ász, az Inferno kiadását. A D.I.D., azaz a Digital Image Design programozóinak munkája volt az F-29 Retaliator, az Epic és a Robocop 3, így a sebességre

az új játékuknál sem lesz panaszunk. Természetesen most is szimulátorról van szó (már amennyire mondjuk az Epic szimulátor volt), a program egy képzeletbeli jövőben játszódik, ahol az emberiséget a Rexton Birodalomtól kell megmentenünk. A több mint 700 küldetés, és 100 különféle repülő alkalmatlanság jellemzi leginkább a programot, nem beszélve persze a csodálatos animációkról. '95 derekán várható az Iron Angel, a repülőgépszimulátorok legújabb generációjának első tagja. Hogy pontosan mi is lesz ez, azt remélhetőleg rövidesen magától az alkotótól tudhatjátok majd meg...



Minden kétséget kizáróan, az ősz ECTS legnagyobb sztárja a Wing Commander III volt. A játék felépítése ugyanaz lesz, mint a Wing Commander II-é volt, csak éppen a küldetések között átvezető jelenetek minősége egy picit javult. Nem csalás, nem ámtás, mire sikerül végigjatszanunk a programot, egy másfél órás filmet is végignéztünk, még hozzá olyan hollywoodi színészek közreműködésével,

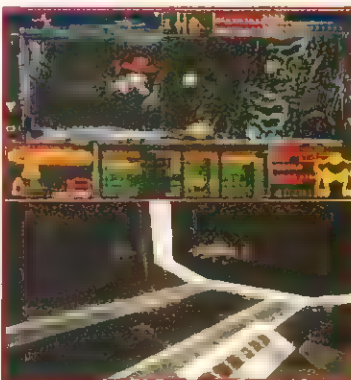
mint Mark Hamill (Star Wars), Malcolm McDowell (Kék Villám), John Rhysdavis (Indiana Jones) vagy Tom Wilson (Vissza a jövőbe). A jelenetek minősége egyszerűen megdöbbentő, ha a játék nem lenne mellette, kis módosításokkal akár mozifilmként is kiadhatnák az egészet. (Higgyétek el, nem túlzás amit írok!!!) Maga az akciórész szintén gyönyörű -már lassan hozzá se kell tennem, hogy

nagyfelbontású-, a sebességgel se volt semmilyen probléma, habár az igazat megvallva, fogalmam sincs, hogy milyen processzoron futott a demo... Egy azonban akkor is biztos! Ezt nem szabad kihagyni!!! (November - CD-ROM /3 CD/)

A Bioforge valami olyasmi lesz, mint az Alone in the Dark, csak a cselekmény a jövőben játszódik. Itt is sok animációra és akcióra számíthatunk, legalábbis azok, akiknek van CD ROM-juk. Mert bizony ez is csak azon jön ki novemberben. Alig valamivel a nyár előtt jelent meg a Pacific Strike, és máris itt a folytatás, a Wings of Glory. Ezúttal az I. világháborúban próbálhatjuk ki repülési képességeinket, harcolhatunk akár maga a Vörös Bátor ellen is. Realisztikusabb felhőket és fákat ígérnek, csak győzzük processzorral (október - CD-ROM) A Wing Commander Armada a sorozat egy újabb tagja, s habár történetében semmi köze az imént ismertetett Wing Commander III-hoz, mégis érdemes kipróbálni. El-



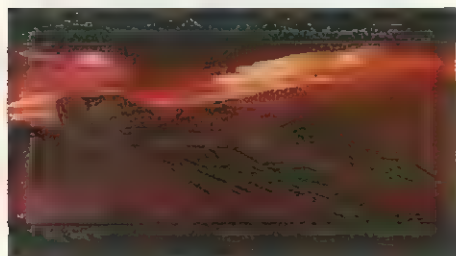
sősorban azoknak, akik inkább a stratégia, mint az ész nélküli lövöldözés szerelmesei, mivel ebben a játékban bizony nem kevés stratégia lesz szükségünk egy-egy csata megnyeréséhez. Emellett az igazán kiemelendő az egymás elleni harc lehetősége modemen vagy hálózaton keresztül (szeptember - PC, CD-ROM). A Looking Glass Technologies egyelőre felhagyott a nagysikerű Ultima Underworld sorozattal, és teljesen új vizekre evezett. A System Shock lett az eredmény, egy CyberPunk RPG. Egy izolált űrbázison, egy katasztrófa egyetlen túlélőjeként kell kiderítenünk, hogy mi is történt valójában. A mozgás, és a játék felépítése szerencsére teljesen megegyezik az Underworld-ben már megszokottakkal, így akik azt szerették, ebben sem fognak csalódni (szeptember - PC, CD-ROM).



RECENT

Ez az a cég, amelyik egyike a legújabbaknak, mégsem hiszem, hogy bárkinek is be kéne mutatnom. A Comanche és a Wolfpack után novemberben végre megjelenik az Armored Fist is. Aki esetleg még nem hallott volna róla (kétfelm, hogy van ilyen), ez egy ugyanolyan szimulátor lesz, mint amilyen a Comanche volt, csak itt helikopter helyett tankkal kell osztanunk az áldást. Harcolhatunk amerikai M1A2 Abrams-szel, vagy akár orosz T-80-assal is. A programozók mission builder-t is építettek a játékba, így mindenki kedvére tervezgethet majd. A CD-ROM verzió egy 5 perces bevezető-animációt csodálhatunk végig, a lemezesen be kell érünk 32 másodperccel.

A lényeg azonban, hogy a híresztelésekkel ellentétben lesz lemezes verzió is. A távoli jövőben, valószínűleg egy újabb világháború utáni korban játszódik a Hardwired. A Walter Jon Williams hasonló című Cyberpunk novellájából készült programban egy csempészt kell alakítanunk. A program jellegét ismét csak a Privateerhez tudnám hasonlítani, csak itt az egyes küldetések között mozszerű átvezető képsorokat csodálhatunk majd meg, és a harc is leginkább földközeli játszódik az űr helyett. A képek, és a Novalogic által eddig kiadott játékok tanúsága szerint valószínűleg a Hardwired is a legjobbak között lesz nyilvántartva ('95 - CD-ROM).



SIERRA

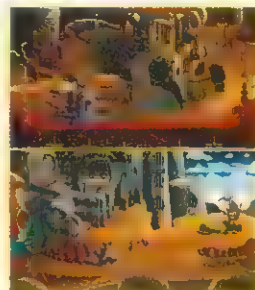
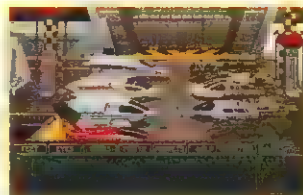
Sierra-éknak hatalmas mennyiségű újdonság van a talonban, így kezdem mindjárt a quest-ekkel, úgy is biztosan mindenki erre kíváncsi a leginkább. A CD-ROM-on SVGA, lemezen normál VGA felbontásban jelenik meg '95 februárjában a SPACE QUEST 6. Gondolom mondanom se kell, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legmókásabb rész az összes közül, többek között azért, mivel telepakolták a nagysikerű filmekből (Aliens, Terminator stb.) kiszedett jelenetek paródiáival.



Ezúttal alkalmi barátnőnk testében kell majd egy röpké körutazást tennünk. Hasonló minőségben készül el '95 januárjában a King's Quest VII is, csak itt a CD-ROM-os verzió csak két CD-n fér el. A grafika még szebb lesz, mint a KQ6-ban, de ami a legfontosabb, -a szereplők kivételével- továbbra is mindent kézzel rajoltak! A Goblins alkotógárdája egy új sorozat elkészítésébe kezdett. Ezúttal a lényeket nem Goblinoknak, hanem Boozookoknak hívják, de a stílus egy szemernyi sem változott. A Woodruff & The Schnibble of Azimuth-ban a figurák orra egy kicsit hosszabb lett ugyan, de kinézetük alig változott. Ezúttal a főhős -Woodruff- játékmackójának gyllőst, és egyben keresztapja elrablóját kell megkeresnünk, és egy



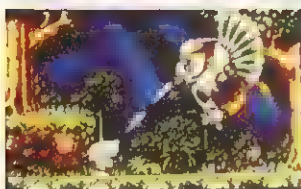
kicsit "elbeszélgetnünk" vele... (december - PC, CD-ROM). Ez a cég is nagyon erősen kacsintgat a multimédiás programok felé, olyannyira, hogy jelen pillanatban három fejlesztésük is folyamatban van (na meg persze amlrői még nem beszélnek...). A legkorábban elkészülő a The Last Dynasty (november - CD-ROM /2CD/) egy űrszimulátor, mozi-szerű átvezető jelenetekkel és persze hivatásos színészekkel. '95 januárjában érkezik ugyancsak 2 CD-n a Lost in Town, amely egy Párizs és környékén felvett jelenetekből összeállított Interactive Movie, természetesen itt is profil színészek közreműködésével. A játékos által irányított riportert csak egy befolyásos emberrel akar riportot készíteni, de sajnos csak az illető hulláját találja a megbeszélt helyen. Nyomozni kezd, és ez az amit nem kellett volna... A Phantasmagoria egy induló Sierra-sorozat első tagja. Karácsonyra kerül a boltokba, a tervek szerint négy (4!!!) CD-n. Az író Roberta Williams egy "röpke" 400 oldalas forgatókönyvet dobott össze a játékhoz, amely a hollywoodi rendező -Peter Maris- szerint mintegy négyszer akkora, mint egy 90 perces akciófilm. A játék egyébként egy psycho-thriller kaland lesz, egy szigeten, pontosabban egy kastélyban játszódik, ahová egy ifjú házaspár éppen csak beköltözött. Nem sokkal ezután azonban elkezdnek visszaköszönni a kastély múltjának emlékei... A program 20 színész közreműködésével a Sierra új, kifejezetten multimédiás játékok készítésére épített oakhurst-i stúdiójában készült.



STRATEGIC SIMULATION

3 karácsonyi meglepetést tartogat számunkra az SSI, mivel mindhárom közelgő alkotása decemberre van betárolva. Az első a RENEGADE: Battle for Jacobs Star egy űrstratégia lesz. Hősünk nem éppen a földi flotta mintaképe, pláne mióta parancsmegtagadás miatt egy háterszági ellátóbázisra helyezték át, hogy ott várja ki büntetésének kiszabását. A bázis parancsnoka azonban rejtélyes körülmények között eltűnik, és akár akarjuk, akár nem, mi leszünk a rangidős parancsnok. A gonosz idegenek meg pechünkre pont ezt az időpontot választják a bázis megtámadására. A feladat adott, meg kell védnünk a bázist az erősítés megérkezéséig. A saját magunk által definiált küldetéseket természetesen le is kell majd repülnünk. Csak CD-ROM verzió készül belőle. Hasonló jellegű program a Panzer General is, csak itt a jövő helyett 1939-ben kezdjük meg ténykedésünket, és nem az űrben, hanem Lengyelországban. Ha megfelelő eredményeket érünk el, akkor semmi sem akadályozhat meg bennünket, hogy más hadszíntereken is bizonyíthassuk rátermettségünket. A presztízsünk egyre nő, és így egyre nagyobb haderő felett rendelkezhetünk. Ha viszont veszítünk, akkor bizony igen hamar végetér számunkra a háború... (PC, CD-ROM). Ismét a végére hagyom a javát, hiszen a többség az SSI nevet meghallva rögtön egy jó kis RPG-re gondol. Utolsó alkotásukról -a Ravenloft-ról- megoszlanak a vélemények, de abban azt hiszem mindenki egyetért velem, hogy volt már jobb játékuk is. Remélem, a soron következő szerepjáték, melynek nemes egyszerűséggel a Menzoberranzan címet adták, mérföldekkel le fogja előzni az előbb említett programot. Jól olvastátok, valóban a Sötét Elfe földalatti városáról van szó, olyannyira, hogy még Drizzt Do'Urdennek is találkozhatunk. SVGA felbontás, és egy új mozgatórutin. Bár ha ilyen a történet, jöhet akár a régi rutin is, akkor is játszani fogunk vele...

RENEGADE



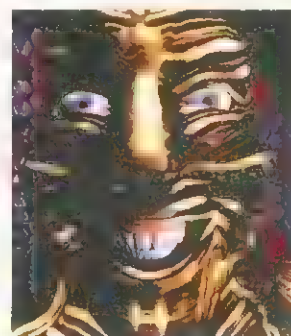
Szeptemberre két program, egy Amigás és egy PC-s megjelentetése volt kiűzve. Az Amigás játék a Ruff N Tumble, egy klasszikus máskálós/lövöldözős alkotás, a másik pedig a Chaos Engine PC-s verziója. Novemberben jelenik meg viszont a már rengeteget hirdetett Flight of the Amazon Queen. Ez az Indiana Jones szerű kalandjáték az



1940-es években játszódik valamelyik dzsungelben. Hűsünk, Joe King sokszor kerül kínos helyzetekbe a bennszülöttekkel és egyéb intelligens életformákkal, amit legtöbbször jópofáskodással próbál meg elűtni, több-kevesebb sikerrel. Több mint 100 helyszín és 40 beszélgetőpartner, hogy csak a számokat nézzük. Az ikonvezérelt irányítás, a grafika és a remek poénok számomra mindig Indiana Jones kalandjait juttatták eszembe (PC). Szintén novemberi kiadású lesz a The Sensible World of Soccer is, ami megítélésem szerint leginkább a nagy kedvenc Player Manager-hez fog hasonlítani. Több mint 22 ezer valós játékos adatai fognak szerepelni a játékban, és ezúttal nemcsak a meccset kell majd lejátszanunk, hanem a csapatunk útját is egyengetni kell a bajnokságban (Amiga).

A valószínűleg sokak számára ismeretlen cég eddigi legnagyobb alkotása a Lawnmower Man PC-s verziója volt. Az eredetileg 16 színű programnak mostanra már elkészült a 256 színű változata is, de a Sales Curve Interactive (SCI) igazán nagy dobása a '95 első negyedévében megjelenő Cyberwar lesz. Ezúttal is Dr. Angelo szerepében kell behatolnunk a cyberspace-be, hogy megküzdve a néhai együgyű Jobe-bal (aki mostanra persze már igen nagy hatalomra tett szert a számára rendkívül otthonos közegben), megtaláljuk és elpusztítsuk az egész hálózat központját, az Omega csipet. Rengeteg harc, csapda és rejtvény kíséri utunkat, és emellett nem maradhattak le a CD-ről az eredeti filmből (azaz a Lawnmower Man-ből) digitalizált jelenetek sem. Grafikaillag és zenéileg (az összes játékban szereplő zenét a "techno nagy veteránja" Steve Hillage komponálta) egyaránt nagyon magas színvonalú a program. A játszhatóságról egyelőre nem tudok mit írni, de egy biztos, az egész nagyon szépl (CD-ROM)

SCI



US GOLD



A Bethesda Softworks játéka a Delta V lesz a legkorábban megjelenő US Gold szoftver. A számítógépes hálózatba (Net) behatolva kell végrehajtanunk a küldetésünket, amit persze az örök (Netrunners) igencsak nehezítenek. 3D világ, sok akció, lövöldözés, meg ami még ezzel jár... Szerepjátékosok figyelem, itt a Realms of Arkania, a Die Schwarze Auge angol változata. Megjelenés PC-n és CD-ROM-on. Az Under a Killing Moon-ról szintén mostanában olvashattatok, és remélem még fogtok is róla olvasni. A másik cikkben



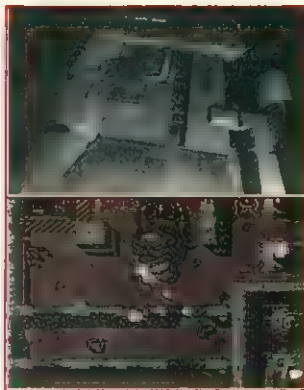
rosszul írtam, hogy 3 CD-n fog megjelenni, ez azóta már kinőtte magát 4 CD-vé. Egyébként tényleg csak superlatívuszokban lehet a programról beszélni, az egész bámulatosan szép, hangulatos, és könnyen kezelhető. Remek játék! Csak egy érdekességgént, a bemu-

tatót rengeteg prominens személyiség részvételével, a londoni Planet Hollywood étteremben fogják tartani... A Power Drive egy jópofa autóverseny lesz, pontosabban "rallycross", hogy a szakkifejezést használjam. Az egészet főlűnézetből szemlélhetjük, az autóink nem kis műtűörök a távolban, hanem pont kellemes méretűek. Realisztikus farolások -már amennyire egy farolás a képernyőn realisztikus tud lenni-, keréknyomok és porfelhők kísérik utunkat a 48 nemzetközi rally bármelyikén (Amiga, PC). Egy másik szerepjáték lesz a Dominus, de ebben azért nagyobb hangsúlyt fektettek a stratégiára és az akciórészekre, mint a hagyományos RPG elemekre (PC, CD-ROM). A végére hagytam a US Gold üdvöskjét, a Wolf-ot. Nem véletlenül büszkék rá, hiszen a '94-es téli CES-en a Best of Show, azaz a Kiállítás Legjobbja címet érdemelte ki. Ha azt hiszed, hogy csak Jack Nicholson képes arra, hogy farkassá változzon, akkor nagyon tévedsz. Ez a program ugyanis szabad fogalmazásban egy "farkasszimulátor". Egy fiatal farkasként kezdjük a játékot, de az idők folyamán ha már eléggé megerősödünk, akár farkavezér is válhat belőlünk. Élelemszerzés, családalapítás, vadászat, egyszóval a túlélés a célunk. Küzdenünk kell az időjárás viszonyaitól, és a feltörekvő ifjúsággal, akik mind a farkában betöltött helyünkre pályáznak. Igazán eredeti ötlet! (PC, CD-ROM). Az említetteken kívül is rengeteg programot dob piacra a cég, ezekről hamarosan részletesebben is olvashattok majd a GURU-ban.



TEAM 17

Szerencsére velük egyszerű a dolgom, hiszen éppen a Guru előző számában vesztettem ki a várható programjait. Túl-nyomó többségben úgy is régebbi amigás játékok PC-s átiratai kerülnek kiadásra, így most legfeljebb néhány pontosabb dátummal tudok szolgálni. Mielőtt azonban ebbe belekezdenék, szeretnék néhány szót szólni Team 17 háztájáról. Bár ez egyelőre még nem látszik a kiadásaiakon, egyre inkább ők is el fognak tolni a PC és a konzol gépek felé. Egyre több CD-s játéku lát majd napvilágot az idő múlásával, és mindegyiken fergeteges animációkat csodálhatunk végig. Ez elsősorban annak a speciális masinának tudható be, mely állítólag bizonyos területeken még a Silicon Graphics gépeket is lepipálja majd. Amit én láttam belőle, az valóban elég meggyőző volt, és igaz ugyan, hogy ez csak demo célokra készült animáció volt, de elég, ha csak fele ilyen jót csinálnak egy programhoz, és máris az elsők között lesznek. Ennyit a távoli jövőről, és most lássuk, hogy mit hoz a "ma". Tower Assault (október - Amiga, A1200, PC, CD-ROM), Super Stardust (október - Amiga), Ultimate Body Blows (október - PC, CD-ROM), Arcade Pool, Project X (szepember - PC), Superrog, Overdrive (október - PC).



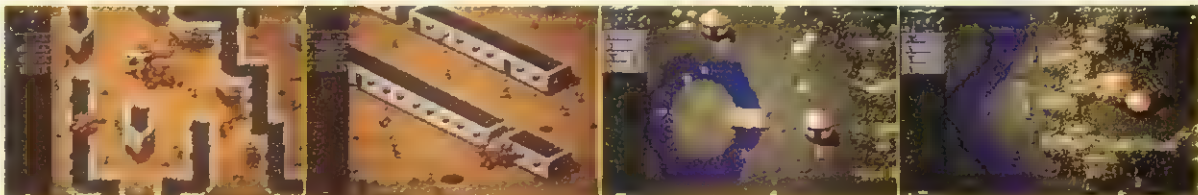
VIRGIN

A "Nascar Racing" a Papyrus szoftverház soronkövetkező játéka lesz. Ha még emlékeztek, ők készítették az IndyCar Racing-et is, és most ugyanazt a technikát felhasználva -meg egy picit továbbfejlesztve- itt az úgynevezett Stock-car bajnokság, Amerika egyik legnézettebb sportja. A The Day of the Thunder-ben már találkozhattatok ezzel a műfajjal, így nem lesz teljesen ismeretlen senki számára. A félelmetes nagyfelbontású grafika és sebesség novemberből vár-



ható, csak a PC-seknek. Sokan próbálkoztak már olyan komplex stratégiai játékok létrehozni, amely egyben könnyen irányítható és látványos is, akár egy arcade jellegű program, de a Westwood Studio Dune 2-jéig ez nem igazán sikerült senkinek. Ugyanennek a fejlesztőgárdának a munkája lesz a Command and Conquer című, hasonló stílusú játék is, csak persze még szebb grafikával és több küldetéssel. Novemberben jelenik meg csak CD-ROM-on, és ebből kifolyólag rengeteg animációval és zenével felvértezve. Hogy továbbra is a Westwood csapatnál maradjunk, szintén novemberben és csak CD-ROM-on készül el a Kyrandia 3 is. Tudvalevőleg nekik van az egyik legjobb (ha nem A

legjobb) grafikusuk, mégis azt kell, hogy mondjam, a Malcolm's Revenge demoja előtt állva nem nagyon találtam szavakat. Megdöbben-től! Nem is hiszem,



fogságából. 40 idegtépő rejtély és 13 szereplő, mindez egy gyönyörű 3D renderelt világban. Szimulátorokból is lesz bőven, az első mindjárt a KA-50 Hókum. Zsoldosokból álló seregünkkel -na meg persze néhány helikopterrel- egy rendkívül elszenvtelenedett kalóztól kell megszabadítanunk a világot. A grafika nagyfelbontású, engem leginkább a Thunder Hawk-ra emlékeztetett, habár annál sokkal jobban kidolgozott volt (október - PC). A másik, az Iron Assault valójában harci robot szimulátor lesz, csak CD-n, decemberben. Novemberben egyaránt megjelenik Amigára és PC-re az Aladdin és a The Lion King. Mindkettő a hasonló című rajtfilm alapján készült, és a képeket elnézve ugyanolyan sikereket fognak elérni játékként is, mint a moziban tették. A Creature Shock-ról most olvashattok, így erre most nem térek ki jobban. Annál inkább érdemes foglalkozni a Doom 2: Hell on Earth-szel, ami hivatalos források szerint október 10-én fog megjelenni. 30 pálya, új falkészletek, ő eddig ismeretlen szörny és néhány új fegyver. Ennyi a hivatalos információ. Azt viszont csak rebesgetik, hogy egy nagyságrenddel durvább lesz, mint az első rész! Csak lenne már október 10-e...

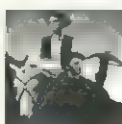


Hát ennyi lett volna az őszi ECTS 1994-ben. Azt kell hogy mondjam -és ebben szerintem Ti is osztjátok a véleményem-, hogy ha csak a fele is igaz lesz annak a sok ígéretnek, amit a szofvercégek tettek, akkor fantasztikus karácsonyunk lesz!

Del

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN



SF ÉS FANTASY NOVELLÁK

Ian Watson, Poul Anderson, William Gibson,
Wayne Chapman és még sokan mások...



A STAR WARS UNIVERZUM

Naprendszerek, új űrhajók és eszközök ismertetése, a Birodalom gépezetének működése, kalandmodulok és George Lucas szörnyei.



FILM-, CD-ROVAT, KÖNYVAJÁNLAT

Folytatódik-e a Highlander? Forgatják-e már a Conan új epizódját? Mit tervez a Cherubion? Hová tart a Galaktika?



A VALHALLA PÁHOLY HÍREI

Hol, mikor, mennyiért? – Válaszok a könyvklubhoz érkezett levelekre. Szerepjátéklklubok címei, rendezvények és időpontok



SZEREPIJÁTÉKISMERTETŐK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

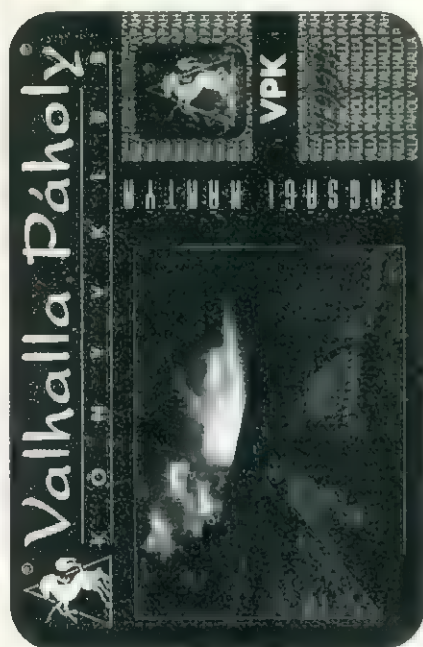
M.A.G.U.S., AD&D, Cthulhu, Warhammer kalandmodulok, cikkek és kritikák

KERESD AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
MEGJELENIK HAVONTA, 84 OLDALON

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Negyedik
negyedéves
ajánlata

1994. október 1-től
1995. január 1-ig



Tisztelt Klubtagunk!

Köszönjük bizalmát, mellyel megtisztelt bennünket, mikor belépési nyilatkozatát eljuttatta kiadónk címére!

Örömmel értesíthetem arról, hogy a Valhalla Páholy Könyvklub működési területe kibővült. A jövőben nemcsak Valhalla Páholy könyveket rendelhetnek tagjaink, hanem más sci-fi-vel és fantasy-vel foglalkozó kiadó választéka is feltűnik ajánlatunkban. Elsőként a Móra Könyvkiadó Galaktika Fantasztikus Könyvek szerkesztősége, és az Ámon Kiadó csatlakozott klubunkhoz, azonban további tárgyalásokat is folytatunk.

Az alábbiakban néhány fontos információt közlünk, egyúttal segítséget kívánunk nyújtani a választáshoz 1994 IV. negyedévében megjelenő köteteink közül.

Kérjük, tanulmányozza a listát, válasszon, ha tetszik, és szeptember 30-ig adja postára az újságban, vagy bármelyik Valhalla könyvben található kártyán kívánságait! Amennyiben a későbbiekben jutna eszébe megrendelni az alább felsorolt kötetek valamelyikét, akkor se této vázson – jutassa el hozzánk megrendelését, s amennyiben módunk van rá, teljesítjük azt.

Mindazoktól, akik számára valamilyen fennakadást okozott eddigi tevékenységünk, szíves elnézést kérünk, de – legnagyobb örömünkre – a taglétszám oly mértékben felduzzadt, hogy a beleírási időszak kissé elhúzódt. Türelmüket köszönjük.

Azoknak, akik már tavaly is tagjaink voltak, de a választott könyveik nem kerültek megjelentetésre, nem kell újra megrendelniük ezeket a könyveket, ha újra feltűnnének a listán, mert a tavaly beérkezett megrendeléseket – függetlenül attól, hogy idén is klubtagunk maradt-e – mindenképp teljesítjük.

A megrendelések megkönnyítése érdekében a Rúna és a Guru magazin közepén, valamint a Valhalla könyvek utolsó oldalainak egyikén megtalálhatják levelezőlapunkat. Kérjük gondosan töltsék ki:

- keresztet húzva a kiválasztott kötet(ek) előtti kis négyzet(ek)be, attól függően, hogy ingyenesen (az évi négy kötet terhére) vagy a 10%-os kedvezménnyel kívánja megkapni;

- a tagsági számot pontosan beírva;
- és kereszttel megjelölve az odatarozó négyzetet, amennyiben a Valhalla Páholy Könyvesboltban (1063 Budapest, Szinyei Merse Pál u.1, Tel: 269-5038) személyesen kívánja átvenni.

Kérjük továbbá, hogy tiszteljen meg minket azzal is, hogy a levelezőlapra bélyeget ragaszt!

VALHALLA PÁHOLY

Frank Herbert: Dűne eretnekei

Tervezett megjelenés:

1994. október 4-5.

Fogyasztói ár: 419 Ft

A Dűne-sorozat ötödik kötetében új erő jelenik meg a galaktikus politika színpadán: a Bene Gesserit tanainak egy részét felhasználó, az elveket kifecskítő Tisztelendő Anyák szektája. Terveik közt előkelő helyen szerepel a tudattágító Fűszer forrásának elpusztítása...

Poul Andreson: Időjárőr 2.

Tervezett megjelenés:

1994. október 12-13.

Fogyasztói ár: 379 Ft

A klasszikus ciklus újabb keletű noveláiban Everard és járőrtársai tovább kalandoznak a messzi múltban, a távoli jövőben, hogy megóvják az idővonal integritását a történelemre leselkedő veszélyektől.

Dave Wolverton: Szökevények (Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. október 19-20.

Fogyasztói ár: 399 Ft

A ciklus következő kötete (akár a már megjelent *Különbéke*) az Új Köztársaság megalakulásának idején játszódik. Leia Organa hercegnő éreklétszágára készülő egy ingadozó bolygórendszer urával – Han Solo, a koréliei csempész azonban merőben más eszközökkel tervezi befolyásolni a galaktikus politikát.

Rob MacGergor: Indiana Jones és a Hét Fátol

Tervezett megjelenés:

1994. október 25-26.

Fogyasztói ár: 379 Ft

Indy és társai tovább folytatják a kutatást Merlín után, akinek titkát – akárcsak az életét és a halálát – a titokzatos Hetedik Fátol vigyázza...

R.A. Salvatore: Kristályszilánk (A sötét elf trológia folytatása)

Tervezett megjelenés:

1994. november 2-3.

Fogyasztói ár: 389 Ft

A Sötét elf-trológia hőse, Drizzt és társa, a nagy tettekre hivatott ifjú Wulfgar egy Démoni Létsíkról átkerült mágikus tárgyért küzdenek az Elfeledett Birodalmak ezer veszéllyel teli földjén.

Kevin J. Anderson: Az Új Rend (Star Wars-sorozat)

Tervezett megjelenés:

1994. november 9-10.

Fogyasztói ár: 399 Ft

Luke Skywalker visszatér ifjúkori küzdelmeinek színhelyére, hogy mesterének útmutatása szerint Jediket neveljen, s létrehozza a fénykardforgatók Új Rendjét. A még létező Birodalom azonban meg-

neszeli szándékát, s kezdetét veszi a küzdelem...

Martin Clark Ashton: Shadoni krónika (Új M.A.G.U.S. regény!)

Tervezett megjelenés:

1994. november 15-16.

Fogyasztói ár: 389 Ft

Az Ynev-ciklus újabb fejezete egy démonimádók véréből való, ám Shadonban nevelkedett gyermek történetét beszéli el. A fiatalember még nem fejezi be mágikus tanulmányait, mikor nehéz helyzetbe kerül: meg kell oltalmaznia az őt befogadó várost a Krán által feltüzelt nomádok dühétől...

William Gibson: Mona Lisa Overdrive

Tervezett megjelenés:

1994. november 21-22.

Fogyasztói ár: 399 Ft

A cybertér-ciklus harmadik kötetének hátterül a világot uraló zaibacuk, mammutvállalatok háborúja szolgál. Fiatal hősnője – apja veresége miatt – menekülni kényszerül otthonából. Egyetlen kísérője egy holografikus testőr – a XXI. századi városdsungelben azonban csak hamar még különösebb társakra lel...

Fritz Leiber: Kardok a Halál ellen

Tervezett megjelenés:

1994. november 29-30.

Fogyasztói ár: 389Ft

A két letört kalandor, Fafhrd és a Szürke Egerész bosszút esküszik a szerelmeiket elpusztító Halál ellen. Elhatározzák, hogy – egyéb csecsebecskék mellett – elorozzák és áruba bocsátják a könyörtelen lény maszkját...

Rob MacGregor: Indiana Jones és az Özönvíz legendája

Tervezett megjelenés:

1994. december 1-2.

Fogyasztói ár: 389 Ft

A legyőzhetetlen régészprofesszor ezúttal Noé bárkáját kutatja Örményország vad hegyei közt – s a változatosság okáért nem a nációkkal, hanem Sztálin titkos-ügynökeivel kell megküzdenie...

GALAKTIKA FANTASZTIKUS KÖNYVEK

Isaac Asimov: Második Alapítvány

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 298 Ft

A sci-fi irodalom mindenkor remekműveinek egyike az Alapítvány-trilógia, melynek befejező kötete most megújult formában kerülhet az olvasók kezébe. Nem árt ismerniük azoknak sem, akik az amerikai szerző kései munkáival kezdtek kalandozásukat a képzelet világában – hisz tudnivaló, az alapítványi és a robot-kultúra a látszat ellenére egyazon univerzumban létezik...

Isaac Asimov: Robotok és Birodalom

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 448 Ft

A kései, „hézagpótló” kötetek leghíresebbike az emberiség választójának krónikája. Melyik ösvényen járjon fajunk – a belterjes robot-kultúra vagy a birodalmi terjeszkedés hagyományát kövesse? Csattanós válasz azoknak, akik Asimovot régimódinak, regényeit „sterilnek”, igazi konfliktusoktól mentesnek tartották: a 90-es évek bestseller-listáinak egyik élőlovasa!

Isaac Asimov: Az Alapítvány pereme

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 488 Ft

Asimov a 80-as évek derekán ezzel a kötettel, a Második Alapítvány közvetlen folytatásával tért vissza a science fiction-höz. E regény a talpköve törekvésének, mellyel ifjúkora két nagy témáját „összeöltetni” igyekezett. Az Alapítvány ifjú tanácsnokának kutatása a misztikus Föld bolygó után megdöbbentő eredménnyel zárul...

Ursula K. LeGuin: Tehanu

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 298 Ft

Az SF és a fantasy műfajban egyaránt kiemelkedőt alkotó író, Szigetvilág-ciklusának újabb kötete, mely egészséges egyensúlyt teremt a „lágynak” és a „hősi” irányzatra jellemző elemek közt.

A. D. Foster: Mankóval a világűrbe

Tervezett megjelenés:

1994. megjelent

Fogyasztói ár: 348 Ft

A „kemény” filmregényeiről ismert szerző, ha a maga örömeire alkot, rendszerint szatirikus hangvételben ír – nem kivétel ez a kötet sem. Egy üzemzavar következtében a hivatásos kapcsolatteremtő helyett nyugdíjas különítmény indul az űrbe, hogy az onnan figyelő idegenekkel kapcsolatot teremtsen...

Edgar Pangborn: Hamis tükörkép

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 298 Ft

Egy álmos földi városkába két marsbéli érkezik, hogy megszerezzen *valamit*, ami még az emberiség túlélésénél is fontosabb e furcsa idegen faj számára. Véres háború veszi kezdetét, melynek célját, értelmét senki nem ismeri...

A klasszikus sci-fi történet a szerző szenvedélyes hitvallása az emberi faj védelmében.

ÁMON KIADÓ

J. Robert King: Az Éjfél szíve

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 260 Ft

Bosszú – csak ez a szó jár Casimir fejében. Bosszú ártatlanul meggyilkolt anyjáért, a szenvedésekért, melyben tíz éven át bőven volt része. Kétségbeesésében egy ősi átokhoz folyamodik – s ez a leg súlyosabb hiba, amit élete során elkövet...

Az Éjfél szíve a Ravenloft világ sötét hatalmasságait és szörnyetegeit bemutató harmadik fantasy-történet.

Elaine Bergstrom:

Sötét Lelkek szőnyege

Tervezett megjelenés: megjelent

Fogyasztói ár: 260 Ft

A negyedik Ravenloft-regény története egy titokzatos hatalmú varázstárgy körül bonyolódik.

Peter Morwood: A Ló-Úr

Tervezett megjelenés:

1994. szeptember

Fogyasztói ár: megállapítás alatt

Aldric, akit Gemmel, a varázsló nevelt fel s bocsátott próbára a Kék Hegyekben; akit az Özvegycsináló pengéje jelölt meg, világának legnehezebb feladatát vállalta fel. Hamarosan útnak indul...

Egy fantasy-univerzum ifjúkorában játszódó saga első kötete; lenyűgöző olvasmány.

A Valhalla Páholy Könyvklub fenntartja a változtatás jogát.

Köszönjük figyelmét:

Novák Csanád



Jubileum van. Most amit olvastok, az nem más, mint a huszonötödik levrov, úgyhogy tessék mindenkinek azonnal megilletődni. Ez ugyanis nem kis teljesítmény. Tőlem sem, meg a szerkesztőktől sem. Tőlem azért nem, mert az kész csoda, hogy huszont alkalommal megírtam majdnem időre a hülyeségeimet, elolvastam egy rakás levelet - ami ugye nem semmi -, és rettentő fontos és elképesztően sok mondanivalót tartalmazó válaszokat kreáltam. Arról meg nem is beszélve, hogy ez mennyi gépelést igényelt. Megnéztem: körülbelül 250 ezer karaktert tartalmaz az eddig általatok elolvasott levrov. Erre ráeszmélve aztán hirtelen megnéztem az ujjaimat is, de szerencsére nem tapasztaltam jelentős kopást, úgyhogy a következő huszont levrovot is sajátkezűleg fogom megírni. Vagy nem, mert arra is volt példa kétszer, köszönet érte a Bearnak meg a Masellnek. Na jó, akkor most erről ennyit, nem kell túlságosan túldicsérni magamat, nincs erre semmi szükség, hiszen mindenki tudja, hogy mennyire szuper és nélkülözhetetlen és fenomenális vagyok (és hazudós is, mint a példa mutatja). Szóval jubileum van, és akárki akármit is mond, én nagyon meg vagyok hatódva, és mostanra már a Kriszta és a Bear is meghatódott, mert ismét a leadási határidő után két héttel kezdtem bele az írásba, de nem baj, az ötvenedik száma talán hozzászoknak. Mert nem felejttem el megemlíteni kedvenc kis szerkesztőgárdánkat sem, illetve pontosabban kedvenc kis csapatunkat sem, akik többé-kevésbé elviselvé egymást remek (néha nem remek) hangulatban remek (néha nem remek) újságot csinálnak az én levrovom köré. Köszönöm, köszönöm stb., és most ezzel ötven évre előre le is tudtam a hálálkodást. És végül, de nem utolsósorban megköszönöm nektek, kedves kisapjások, hogy olvastok minket (persze nyilvánvalóan elsősorban engem) és megveszítitek a lapot, és remélem ezt a jó szokásokat még jó sokáig megtartjátok. Részemről, pontosabban részünkéről mindent megteszünk ezért. Én még azt is, hogy most befejezem a bevezető rizsát és begyalulok ide néhány levelet, hogy teljes legyen meg ez a két oldal és végre akkor elmehetek már aludni egy jót (stímt, így van, jól emlékeztek, ezt már régebben is leírtam, de azóta még mindig nem aludtam ki magam). Ja igen, mégvalamit: a gratuláló leveleket a GURU postacímére kérem, nekünk örökre "Brazil" jelzővel a postafiókunkra...

Brazil féle Amiga Help

Jól láttok, nem tévedés. Lassan multinacionális információs központtá nővöm ki magam, de ez nem baj, sőt örülök neki. A témát mindaddig műsoron tartom, amíg van rá érdeklődés. Mert van, példa rá a következő levél is.

Hali Brazil! Azt olvastam a 94/7-es GURU levelezésében, hogy az Amiga 500 programozásáról van anyagod szövegállomány

formájában. Küldök 1 lemezt, légy szíves vedd fel rá, ha tudod. Jó az újság, csak néha rosszak az értékelések, nem egyszer vettem észre, hogy 1-1 játékot az egekig magasztaltok, miközben a zenéje vagy a grafikája csapnivaló, igénytelen. + egy kérdés: Szerinted mikor lehet az országban CD"-höz billentyűzetet kapni? Előre is kösz! (Krucz József, Budapest)

Akkor talán kezdenék egy kis pontosítással. Nem csak az Amiga 500 programozásáról van anyagom, hanem úgy általában az Amiga programozásáról. Felsorolom, hogy jelen pillanatban mit takar az "úgy általában".

1: Az Amiga Hardware Reference Manual magyar nyelvű fordítása. Ez a darab még az ősidőkből való, és ez valóban csak az 500-asról tartalmaz információkat, de mint mindennek az alapja, ez talán a csokor legfontosabb része. Van benne jó néhány hiba meg hülyeség, de egy kis odafigyeléssel ezek nem tesznek tönkre senkit sem ideigleg.

2: a HowToCode nevű remek kis eposz, ami minden fontos információt hordoz, amit tudni kell az Amiga programozásához. AGA információk is találhatóak benne. Ezt az AmigaGuide formátumú szöveget (demo)programozók írják programozóknak, illetve mindenkinek, akit érdekel a téma. A csokor második legfontosabb része, mondhatnám azt is, hogy sőt, de nem mondom.

3: AGA információk, szintén AmigaGuide formátumban. A 1200-at és A4000-et programozni vágyóknak azt gondolom elég jól jön, persze csak akkor, ha ki akarják használni az AGA chipset előnyeit. Hopp, el ne felejtsem, van még egy sima text file is, ami az AGA-val foglalkozik, ami a Grapevine lemezüjság egy régebbi számából származik.

4: 680x0 programozásáról információk, szintén AmigaGuide formátumban. Ha már könyvet nem tudok fénymásolni senkinek (nem is akarok), legalább evvel tudok segíteni a 680x0 megtanulásában. Ebben a fileban a 680x0 processzor utasításait lehet megtalálni, leírással együtt.

5: aztán van még: néhány egyéb info az Amiga programozásáról, Amiga custom regiszterek leírása egy külön állományban, 680x0 utasítások végrehajtási leje, optimalizációs meg még ami most hirtelen nem jut eszembe. Szóval nagy vonalokban körülbelül ennyi, továbbra is várom az érdeklődők leveleit. Mindenkinek szívesen elküldöm ezeket az információkat, csak küldjétek egy felbélyegzett válaszborítékot meg egy (lehetőleg hibátlan) 3,5"-os lemezt. Valamint előre elnézést kérek mindenkitől, ha egy kissé elhúzódná a lemezek visszaküldése, de ezen kívül is van még némi tennivalóm, úgyhogy csak nyugi. A játékértékelésekkel kapcsolatban csak annyit tudok mondani, hogy ez egyrészt szubjektív dolog, ezért ami neked nem tetszik, az lehet, hogy tetszik másnak, valamint ez fordítva is igaz lehet. Egy játék pedig

nem csak attól lehet jó, hogy szuper a grafikája és jó a zenéje. Erre remek példának lehet említeni a manapság oly divatos CD-ROM programok nagy részét, amiben a grafika szuper, a zene hiperszuper, a játéktól meg leginkább hányhatnéka van az embernek. Erről ennyit. CD"-billentyűzetet szerintem itthon egy darabig még nem lehet kapni, de remélem tévedek. Ez még Angliában is egy viszonylag új dolog, és ott sem Commodore által készített cuccot láttam (márminthogy újságban láttam csak, sajnos), hanem X cég X termékét, ami azért működik, és tartalmaz egy floppy és harddisk interfészt, egy AT 101 gombs billentyűzetet meg RS-232 interfészt. Ettől a CD"-már majdnem egy 1200-essé válik.

Hülyeségi tanfolyam

Hello Brazil! Hidd el, nem írnék, ha nem lenne hozzá kedvem. (De jó neked. Nekem akkor is kell, ha nincs. - Brazil) Jó, elhiszed, ez biztos! Én ezúttal nem a GURU-t akarom az egekig dicsérgetni, hanem azért írtam, hogy téged dicsérjek. Tudom, most ilyenkor elpirulnál, de nem tudsz. Én sem. Na látd, máris van egy közös pontunk. Amúgy engem a GURU-ból csak és kizárólag a levrov érdekel, mivel a bátyám megveszi a lapot és én mindig elszedem és elolvasom. Mond csak, ezt a sok eszemment baromságot honnan szeded? A saját kútfjedéből (ez csak vicc, hehehe, ha kútfjed lenne, nem írnál ilyen jókat, én mondom) vagy egy speciális iskolában tanultad? Mert ha igen, add meg a sulci címét! Kösz. Nefelántán családi örökség? Vagy álmatlan éjszakádon ezen gondolkodol? Vagy ha egyik sem, akkor honnan? Mert jó poénok, az biztos. Na, mostmár elég, nem fárasztalak tovább, ha megígéred, hogy beraksz a lapba (vagyishogy a leveletem + a hozzá tartozó választ). Na csá! További sok hülyeséget kíván: Brigit Budapestről.

Na igen, ezt már szeretem, ilyen egy igazi rajongói levél. Köszönöm a dicséreteket, tényleg nagyon! Köszönöm. Azt mondjuk nem értem, hogy milyen eszemment baromságokra és hülyeségekre gondolsz, hiszen köztudott, hogy szinte csak és kizárólag a nyers tényeket közlöm, azt is komoly és megfontolt módon, hiszen egy ilyen kaliberű lap, mint a GURU nem engedhet meg más magának (vagy ha nem, hát kisnyúl, szokták erre mondani egyesek). Komolyan akarod tudni, hogy honnan jön mindaz amit leírok? Oké, figyelj jól, elmondom. A dolog rettentő egyszerű. Nem kell éjszakákon át töpölni azon, hogy jajajajaj mit is írjak ami tetszeni fog az olvasóknak és hűde jópofa is, meg arra sincs szükség, hogy speciális hülyítő iskolába járjon az ember fia vagy lánya. Bár megjegyzem, ilyen iskola van. Nem is kell különösebben keresni, elég ha kimész az utcára és figyeled az embereket (ez az alapszintű képzés). Ha ennél többet akarsz, akkor sokat kell mindenféle hivatalokba járnod rettentő fontos emberhez, és be fogod látni, hogy én milyen kicsike kis pojácska vagyok hozzájuk képest

(ez a középszintű képzés). Ha még ennél is többet akarsz, akkor egyszerűen csak éljél, nézd néha a tévét is, mert ott aztán vannak néha igen eszement barmok (nem tudom, nézted a választási műsorokat?) és az a legfontosabb, hogy vegyél mindent nagyon komolyan. Garantáltan meghülyülsz. Bár ez nem ugyanaz a hülyeség lesz, amire te vágyasz, de azt meg nem lehet csak úgy eltanulni, legfeljebb majmolni lehet a "példaképeket", de később majd rájön mindenki, hogy az mekkora egy nagy baromság. A recept egyszerű, így készül a levrov is: add mindig magadat egyszerűen és természetesen, az lesz a legjobb. Hogy valaki kicsit hülyébb mint a másik vagy vagányabb vagy jópofább vagy okosabb? Kt érdekel? Eppen az a jó, hogy nem vagyunk egyformák. Mert neked lehet, hogy tetszik amit írok, de van olyan is, aki egészen egyszerűen csak egy primitív bunkónak tart, van olyan is, aki szerint egy átlagos valaki vagyok, és persze van olyan is, aki szerint hülyébb vagyok a sok éves átlagnál. Ennyi. Ennél többet nem tudok mondani neked, mert ez az igazság. Tovább ragozni persze még lehetne, de minek. Majd írd meg néha, hogy hol tartasz a hülyülés terén, mert érdekel, hogy nálad hogyan válik be a módszer.

Fárasztás

Hi(as) Brazil! Három ok indított a levélírásra:
1: Szeretném ha megírnád, milyen mission diskék jelentek meg az X-WING-hez (ha lehet sorrendben).

2: Keresek olyan tapasztalt, PC-s legényt, aki hajlandóságot mutatna arra, hogy segít egy kis csóró coder-kezdeménynek.

3: Írt az ideje, hogy elkezdjek fárasztani (ha ismered őket, bocs): énekel a szegény - szingapúr, mezél autóverseny - rétrészing, a kunok korából való - kunkori, dekoratív lemezmacskák - díszkecc, folyik a kun - kuncsorog, fémnővény hányada - vasfűrész, fog az "O" menni? - villógó. Minden fáradtságot előre is köszönök. (Hajdi Ferenc, Gáboros)

Igazából csak azért raktam bele a levelet a levrovba, mert úgy gondoltam, hogy mások is megérdemlik ezeket a rémisztően nagy baromságokat amiket írtál a harmadik indítatásodként. Ezeket te találtad ki, vagy valakivel együtt kreáltad őket? Borzasztó. Nékém téccik. Nem tudom, hogy most mit fogok csinálni, mert miközben olvastam ezeket, csendben lenyűztam az arcotról a maradék bőrt, ami bár elég vastag (egyesekek szerint ilyen már nincs is), mégis megsínylette ezt a műveletet. Kár, hogy van közte olyan, amit csak megfelelő angol tudással lehet megérteni, így nem biztos, hogy mindenkinél maradandó élményt nyújtasz, de hát ha csak ezért valaki nekiáll angolul tanulni, sosem lehet azt tudni. Ami viszont az első két kérdésedet illeti, hát izé, azaz, hmmm... Szóval az X-Wing mission diskjeiről halványlila gőzöm sincs (egyébként másmilyen színű sem), és hidd el, hogy szívesen utánanéznék volna csak a te

kedvedért, de olyan kevés volt az idő a levrov leadásáig (3 perc 18 másodperc), hogy erre már nem maradt idő. Talán ha legközelebb írsz már nagyon okos leszek az X-Wing-gel kapcsolatban. Bár ennek az esélye igen-igen csekély. PC-s kóder ügyben annyit tehetek érted, hogy elkiabálom itt magam: PC-s kóderek jelentkezettek!!!

Doktor úr nem válaszol

Hello Brazil! Szeretném, ha a doktor úr válaszolna pár kérdésre of mine. 1. Szeretted a jó zenét (Guns'n Roses, Aerosmith, Metalli- ca)? 2. Te is utálad a niggereket? 3. És a zsidókat? 4. Mi a véleményed Axl Rose-ról? 5. Szedsz valamilyen kábítószert? 6. Van csajod? 7. Van tetoválásod? 8. Ha nincs, hova tetováltatnál magadra? 9. Minden levelet beleteszel a levrovba? 10. A MIÉP-re vagy a Zöldpátra szavaztál? 11. Tetszik a levélpapírom (ne vedd magadra, csak nem volt más)? (Pepe, Nyíregyháza)

Na kérem, ez egy olyan levél, amire még a Doktor úr sem válaszol. Van egy bizonyos intelligencia küszöb, ami erősen szükségeltetik ahhoz, hogy valakivel szóba álljak, és ezt te még meg sem közelítet. A jövőben akár meg se próbálj ide levelet írni, egészen addig, amíg nem gondolkozol el azon amiket leírtál, különösen a 2-es és a 3-as pontra vonatkozóan. (Azért reménykedek benne, hogy csak provokálás szinten írtad azt amit írtál, és nem gondoltad komolyan.)

Egy jó megoldás

Hello! Tudom, hogy unatkozol és kevés a levél, mert abból sohasem elég, hát írok. (Hú de jó. - Brazil) Azt most hagyjuk, hogy a levelezési rovat a legjobb, és azt is, hogy vége a nyárnak (brühühü). De mi lesz az én jó kis szemfolyásommal, ha megkezdődik az iskola, s nem jut időm arra, hogy a monitort kuksizzam?! Van egy megoldás, nem megyek suliba. Jó tudom, nem jó válasz, de mégsem várhatod el tőlem, hogy elhagyjam az én kis gépecskémet hosszú órákra?! Mi a megoldás, help... help... help... Mr. Dioptria

Hát a megoldás rejtendő egyszerű, nem is igazán értem, hogy miért nem jutott ez neked eszedbe. Tehát: veszel egy némileg nagyobb táskát mint amivel eddig jártál iskolába, mondjuk pont annyival nagyobb, amibe még a számítógéped is belefér. Minden reggel felkelsz két és fél perccel korábban, gyorsan szétkapod a géped (aránylag nem túl kis darabokra, hogy még később össze lehessen szerelni) és beleszöröd a táskádba, megreggelizek, felkapod a táskát és elrobogsz a suliba. Ott gyorsan összerakod a helyeden a gépet, és egész nap bámulhatod. Néha figyelj azért oda az órákra is, az esetleg néha jót tesz. A sulit után gyorsan szétkapod a géped, hazarobogsz, összerakod a géped és már nyomulhatsz is kedvenc gamédal. Vagy akármmivel, nem tudom, hogy mivel szeretsz foglalkozni. A megoldás, tehát mindössze ennyi. Van persze még néhány

apróság, ami nincs teljesen kidolgozva (így például le kell kapcsolni az akadémuskodó tanárokat és szülőket, aztán még valahogy meg kell oldani, hogy valamit tanuljál a számítógépen kívül is, hogy ne maradj nagyon hülye), de ezek annyira apróságok, hogy biztos egyedül is meg tudod oldani. Majd írd meg, hogy mennyire vált be a módszer, persze csak akkor, ha még látsz valamit a sok monitorbámulástól. (Ha nem látnál, akkor diktáld le valakinek, ez már nekem egyszerű bevált.)

Mese Velencéről

A General Drótmalacnak tisztelettel jelentem, hogy házuk táján alacsonyán szállnak a szúnyogok. No ettől nagyszerű ötletem támadt: milyen volt Velencén? Jó kérdés, nem? Sajnos én nem lehettem ott, meséld el, kérlek! Noname

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy GURU tábor. Abban a táborban volt minden, mi szem szájnak ingere. Volt például sok jó ember, akik kis helyen elfértek, voltak szép faházak, és persze volt sok szúnyog. Aztán volt még sok számítógép is. De a legfontosabb, hogy volt egy nagyon jó kis tó, amiről onnan lehetett tudni, hogy tó, mert mondták. Egyébként csak egy kis bűzös pocsolóának hatott a dolog. És innentől kezdve már nem is mondom tovább, mert minek, különben is az előző szám bevezetőjében leírtam az egészet nem egészen három és fél mondatban. De a lényeg az, hogy leírom még egyszer: jó volt, jó lesz jövőre is, el kell jönni, ott kell lenni. Csak még azt nem tudom, hogy hova, de az biztos, hogy nem Velencére...

Rossz hírem van. Sajnos közeledik az a pillanat, amikor be kell fejeznem a levrov írását, különben lassan tűnővők a két oldalamon, ami igazán nem lenne túl jó. Több okból sem: egyrészt kevesebb friss információt meg játékesztet olvashatnátok, és abba nyilván az olvasóközönség nagy része belelokkanna, másrészt egészen biztos vagyok benne, hogy még egy oldalt nem lennék képes megírni, mert annyira unom, mert annyira unom, mert annyira unom... Ez persze nem volt igaz, csak olyan álmos vagyok már, hogy lassan nem lesz kedvem még ahhoz sem, hogy valami jó kis lovöldözös gamével nyomuljak. Pedig az már valami. Na mindegy, a következő hónapig megpróbálom magam legalább egyszer kialudni, hogy ne keljen már megint avval kezdeni, hogy ááááálmos vagyok és mindenki hagyjon már békén, különös tekintettel a szerkesztőség néhány tagjára, akik állandóan azt akarják tudni, hogy mikor adom már le a levrovot. Meg hogy minek írok bele ilyen felesleges hosszú mondatokat, amikor annyit is írhatnék búcsúzóul, hogy viszlát a jövő hónapban. Na jó, maradjunk akkor most annyiban, hogy viszlát a jövő hónapban.

Brazil

AMOS the Creator

CRAFT Extensions V1.0 2. rész

A fraktál típusok képi megjelenítésével a számítógépek hőskorában is előszeretettel foglalkoztak. Mind a mai napig hódítanak a különféle fraktálszerkesztők, generátorok (Mandel, Julia, Lypuonovia stb.). Népszerűségük abban is megnyilvánul, hogy még 1994-ben is töretlenül jelennek meg újabb és újabb szerkesztők. Nos kedves Amos barátok, előttemek is nyitva ez a lehetőség, hisz egy remek, egyszerűen kezelhető, mindamellett igen jól paraméterezhető fraktálrutint építettek a Craft-ba. Kétféle típusú fraktál áll a rendelkezésre, Mandelbrot, illetve Julia. A lemezen található hét darab demo teszi mindezek használatát igen szemléletessé. Az utasítások ismertetését abban a sorrendben írjuk le, ahogyan azt a programban is alkalmazni kell.

Fr Position X,Y

Geometriai koordináták beállítása. Méreteit a 32767 és -32768 számok közt kell keresni. A kép közepe, mint a lenti listában is látható $X=-18000$ és -20000 , $Y=11000$ és 13000 értékek közé esnek. Lehetőség van ezeknek az értékeknek a lekérdezésére is.

$X=Fr\ X\ Position$, $Y=Fr\ Y\ Position$ utasításokkal.

Pl. *Fr Position -18000,10000*

Fr Step X,Y

Ezzel az utasítással a fraktál lépésközöket, skáláját állítjuk be. Értékei 1-1024 szám közé esnek. Javasolt értékei 80-200, ha kis értéket adunk meg pl. 5, nem látunk semmit, ha túl nagy a szám pl. 1000, akkor pedig 2-10 db fraktál (kicsi) is megjelenhet a képen. Itt is, akárcsak az előbbi utasításnál lekérdezhető az értékek. $X=Fr\ X\ Step$, és $Y=Fr\ Y\ Step$.

Fr Window 0[X,Y,szélesség, magasság]

Utasítással beállíthatjuk, hogy melyik megnyitott képen kívánunk rajzolni, és mekkora területen. Mindenféleképpen a Mandel ciklus elindítása előtt kell a szélesség, magasság paramétereket megadni. De nem kötelező, pl.: *Fr Window 0* parancs is elég.

Fr Scan Y,Y1

Ez az utasítás hivatott betölteni a tényleges rajz funkciót, így ezt egy ciklusban érdemes elhelyezni. Y értékkel azt a sort határozzuk meg ahol a rajzolás kezdődik, $Y1$ pedig a kirajzolandó sorok számát, vagyis a tényleges Y méretet határozza meg. Viszont a fraktál kezdő rajz pozíciója továbbra is a $Y=0$ lesz, de ezt nem rajzolja ki ha $Y>0$ -nál.

Lehetőség van egy egyszerűbb *Fr Scan All* utasításra, vagyis ezzel a teljes képen, a teljes fraktált kirajzolja. Pl. *Fr Scan 10,100*

Fr Mandelbrot mélység

Ezzel az utasítással lehet meghatározni a fraktál (esetünkben Mandelbrot) típusát. Valamint a megjelenítés mélységét, felbontását (0-1024). Ha minél nagyobbra vesszük a felbontást annál lassabb lesz a fraktál megjelenítése, leképezése, de részletesebb lesz. Pl. *Fr Mandelbrot 100*.

Fr Julia CR,CI,mélység

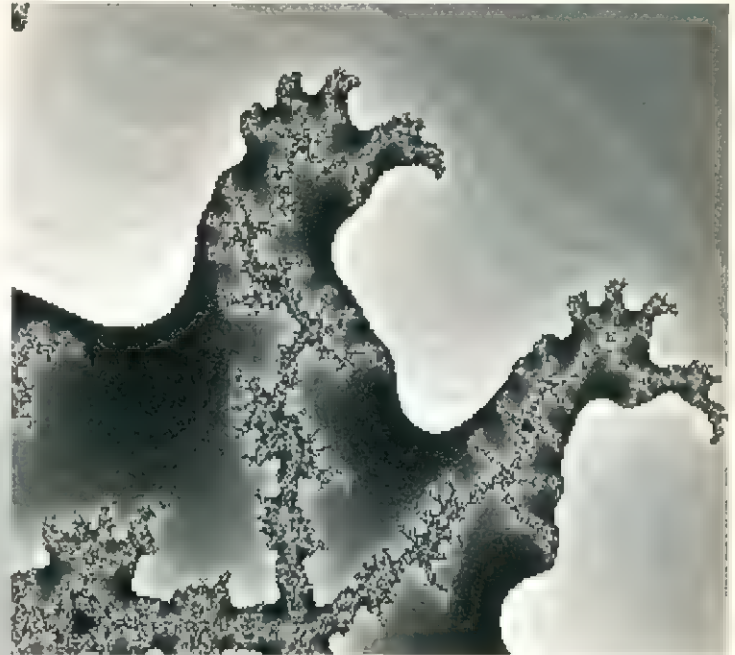
A Juliánál meg kell határozni a CR, Complex Real és a CI, Complex Imaginary értéket. Ezek a számok a valódi, illetve a képi koordináták megjelenítését tartalmazzák, vagyis itt kettéválik a képi és valós fraktál. Értékei CR,CI -32768 és 32767. Ajánlott értékek CR=-8000, CI=5000-nél már szép dolgokat láthatunk. A mélység hasonló mint az előbbi utasításnál. Pl. *Fr Julia -8000,4500,100*

Fr Colour Mélység,Colour

Rajzolási szín beállítása. A Fraktál gyűrűk színeinek beállítása, mégpedig 0-1024 terjedő számok. Ugyanazt jelenti a mélység akárcsak az előbbiekben. Minél részletesebben, mélyebben jelenik meg a fraktál, annál nagyobb a szám. Ehhez a mélységhez rendeljük hozzá a Colour-ban meghatározott színeket 0-255. Sajnos ez nem azt jelenti, hogy az AGA (256 szín), hanem EHB palettát használ. Pl. *Fr Colour 1,1* utasítás az első gyűrűhöz (külső) az egyes színt rendeli. Szín lekérdezése a $C=Fr\ Get\ Colour$ (mélység) utasítással érhető el.

Fr Reset

Végül ezzel az utasítással állítható vissza eredeti állapotába az összes opció, érték.



A minta program mindezek szemléltetésére. Megjelenítési ideje 5 mp!

```
Screen Open 0,320,256,32,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
For I=0 To 15
  Colour I,I
  Colour I+16,I
Next
```

''Initialize display''

```
Fr Position -18000,12800
Fr Step 100
Fr Window 0
```

'Set fractal parameters'

```
For I=0 To 255
  Fr Scan I
  Fr Mandelbrot 16
  Exit If Mouse Key>0
Next
```

Érzékeltetés képpen közlünk egy másik Mandelbrot listát, ezt ki lehet próbálni a "sima" Amos-sal, mivel ez nem használja a Craft rutinjait, utasításait. Leképezési idő közel 7 perc!

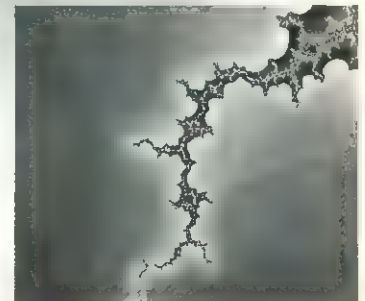
```
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
Curs Off
Flash Off
Cls 0
Palette 0, $11, $22, $33, $44, $55, $66,
$77, $88, $99, $AA, $BB, $CC, $DD, $EE,
$FF
```

```
For Y=0 To 255
  For X=0 To 319
    X=-2.0-X*81.92
    Y=-1.6-Y*81.92
    N=0
    ZR#=0
    ZI#=0
    Repeat
      ZR#=(ZR#*ZR#-ZI#*ZI#)*X#
      ZI#=2*ZR#*ZI#+Y#
      ZR#=ZR0#
      Inc N
    Until ZR#*ZR#-ZI#*ZI#>4 or N=16
    Plot X,Y,N
  Next X
Next Y
```

Nos mindenesetre igen kellemes benyomást nyújtott a Craft fraktál része olyannyira, hogy nem is gondoltuk volna, hogy ennyi mindent lehet erről a témáról írni (tömören). A képek magukért beszélnek. Legközelebb újra Craft!

Amos-os üdvözléttel

Lázi & Angler



Zene Mánia

Na vágjunk a közepébe! (Itt jegyezném meg, hogy a szokásos bevezető ma hely és idő takarékoságából elmarad, a cikkből úgyis kiderül majd minden.)

News

Az elmúlt hetekben dőmpingszerűen jöttek az újdonságok (persze mire ezt olvassátok az újdonságokból régiségek lettek és helyükre újabb újdonságok léptek). Néhány a kínálatból:

HDfrequency - közvetlenül HardDisk-re tudunk vele digitalizálni;

NewTracker - Protracker átirat, amit a public screen-en(III) is használhatunk;

Das Modplayer - új változat a MUI (Magic User Interface) felhasználóknak;

MegaloSound V1.39 - nagyon csinos Sampler program;

SuperSound V4.2 - akár csak az előző.

Egy kis CD-ROM

Manapság a CD-ROM-ok korát éljük. A zene-szerek is egyre többen használnak CD ROM olvasót, például hangdigitalizálásra. Ez egy kicsit furcsán hangzik, mert a CD-n eleve digitális formában vannak az adatok, de néhány segédprogrammal lementhetjük a adatokat harddiskre. Ilyen program a CDDA és a CDDARIP. Az eredmény 16 bites RAW formátumú hangminta lesz, amit 8 bitesre konvertálva felhasználhatunk. A folyamat így nagyon lezserül van leírva, mert néhány helyen még pontosításra szorul, de remélem a próbálkozó kedvű olvasóknak egy jó tippet ad.

DSound V1.50

Ez a PD utility a (Amiga IFF 8 bit) hangminták lejátszására szolgál. Nagyon jól beilleszthető a file kezelő programokba (DiskMaster, FileMaster, DirectoryOpus, ...), ahol az erre szolgáló utasítások vagy sokkal gyengébbek, vagy egyáltalán nincsenek is. A programot a shell-ből indítva paraméterezhetjük a következő módon: DSound <opció> (file név). Az opciók a következők lehetnek:

- /a bal csatornában játssza a hangot;
- /a jobb csatornában játssza a hangot;
- 2 mindkét csatornában játssza a hangot;
- f bekapcsolja a filtert;
- m a memóriába betölti a hangot és úgy játssza le;
- o folyamatosan játssza le a hangot;

-w nem nyit információs ablakot;

-n az információs ablakba nem írja ki a file nevét;

-f az információs ablakba nem írja ki az időt;

-s<Hz> a lejátszás sebességének megadása;

-v<hanger> a hangerő megadása (0-64);

-b<kbyte> a pufferméret megadása (alapban 30 k);

Hippoplayer V1.11

Egy újabb PD zenelejátszó amely az OS1.3 - 3.0-ig mindenhol fut. A program a betöltés után egy ablakot ad, amit a jobb gombbal leölhetünk. Az ablakban a NEW törli a listát, és új betöltésére ad lehetőséget. A play lejátsza a kijelölt zenét vagy betölt egy újat. A STOP megállítja, a CONT folytatja a lejátszást. Az EJECT kivált egy STOP-ot és kitörli a zenét a memóriából. A PREV/NEXT az előző/sorankövetkező modult játssza le a lista alapján. A PS/NS az előző/sorankövetkező songot játssza le ha a zene típusa tartalmaz ilyen. Az ADD hozzáad egy vagy több modult a listához (sajnos itt sem tudunk egész könyvtárat kijelölni, ami nagyon hiányzik). A DEL a kiválasztott modult, a CLR az egész listát törli. A < > gombokkal tudunk a pattern-ek között lépkedni. A LoP a lista betöltése, a SaP a lista kimentése. A VOL slider a hangerő beállítására szolgál. A ? a help, about, samplelist... funkciókat látja el. A PREFS-nél időzzünk el egy kicsit. A PREFS megnyomására egy újabb ablakot kapunk, ahol igen sokmindent beállíthatunk. A MODE lehet REPEAT (játssza a listát amíg ki nem kapcsoljuk a gépet), TROUGH (egyszer játssza végig a listát), MODULE (csak egy modult játsszik és aztán leáll), RANDOM (véletlenszerűen játssza le a modulokat a listából). A SHOW lehet TIME (ekkor az időt írja ki), SONGPOSITION/LENGTH (a zene adatait írja ki), SONG-

NUMBER (az aktuális zene sorszámát írja ki). A PT TEMPO a ProTracker tempo parancsát, a FILTER a filter parancsát kapcsolja ki-be. A GOI megnyomásával a mellette kiválasztott kijelölt kapcsolhatjuk be. A PT REPLAYER megnyomásával egy jobb hangüzemmódot kapunk ami általában lefagy. Ehhez tartozik az alatta levő két slider is, de ezekre nem tudtam rájönni mert addigra mindig elszállt minden. A GURU'S MODES lejátszási módok se igazán működtek úgy ahogy az ember várná: lefagyásmentesen (pedig a neve jól sugall). A MODULE DIRECTORY pedig a start directory-t állítja be. Mindent egybevetve a program első ránézésre jópofa, de erre a használatára rácsófol, mert ami érdekes lenne benne az nem működik rendesen.

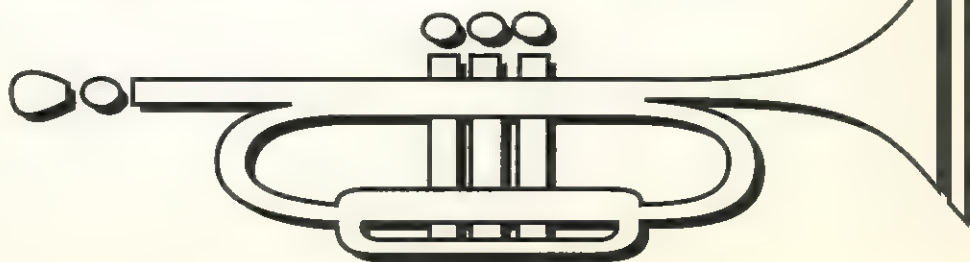
Zeneiskola

Sokat merengtem, hogy hogyan is lehet megtanulni zenét írni. Amint ezidáig leírtam, az a dolgok egyszerűbbik része volt, mert a hangdigitalizálás, a dobritmus írás sokkal behatároltabb dolog mint a dallamok világa. A hangok végtelen variációja adja meg azt a lehetőséget, hogy mindig tudjunk újat alkotni a zenében. Arra, hogy miként kell jó zenét írni, nincs szabály. A lényeg az, hogy hallgatható legyen. A rengeteg gyakorlás, próbálkozás-jelenti a legtöbbet. Aki ennek ellenére nem tud semmi hallgathatót kitalálni, az próbálja meg először feldolgozni mások zenéit, abból is nagyon sokat lehet tanulni.

Ezért én most a Zeneiskolát befejezettek tekintem, a folytatás történjen oly formában, hogy megírártok problémáitokat a GURU címére és ha az közérdekű, akkor itt, ha személyes jellegű akkor levélben válaszolok rájuk.

A végére csak a szokásos végszó maradt, ami helyett most csak annyit: Sziasztok!

Petroff



Hálózati alapfogalmak

A Hóld úr által vezetett AD&D rovat megszűntével úgy néz ki, hogy ez a két oldal véglegesen átkerül a GURU technikai stábjának birodalmába, s beolvad a többi, általában az újság vége felé található "komolyabb" cikk közé. Célunk mindig az érdeklődés felkeltése lesz valamilyen technikai téma iránt, úgy, hogy az még belefért az Informatikai magazin kategóriába. Túl részletesen nem fogunk egyetlen témával se foglalkozni, mert hát mi a fenének? Akit az adott témakör bővebben érdekel, az nem a Guruból fog tanulni, hanem remélhetőleg felkeresi a legközelebbi, műszaki könyveket is kölcsönző könyvtárat (fővárosunk lakói előnyben), s ott meg fogja találni a számára szükséges szakirodalmat. Ettől a szabálytól csak olyan esetekben térünk el, ha a részletesen leírt téma olyan, amely alapján valaki elkezdheti otthon barkácsolgatni legújabb tömörítőalgoritmusát, vagy bármi mást, amivel el lehet tölteni az unalmasabb napokat.

De elég a bevezetőből, kezdjünk bele a havi témánkba, a számítógépek közti kommunikáció és a számítógéphálózatok alapfogalmainak ismertetésébe. A terület nagyon érdekes, s sok olyan jogi és technikai problémát foglal magába, mely még megoldásra vár. A számítógéphálózatok megjelenése hozott magával olyan fogalmakat, mint a cyberspace és hozott létre olyan szervezeteket, mint például az amerikai Electronic Frontier Foundation, mely az Információ, a cybertér szabadságáért harcol. (A cybertér az a hely, ahol az információ áramlik; az elnevezés pedig William Gibson, a Neuromance szerzőjének tollából származik.) Akit a számítógépes hálózatok terjedésének ilyen irányú vetülete érdekel, annak ajánlom Bruce Sterling könyvét, a Hackers Crackdown-t, melynek elektronikus formája szabadon terjeszthető, s így van esély rá, hogy a legközelebbi számítógépes klubban megvan valakinek.

Mi azonban most nem a dolgok jogi és erkölcsi, hanem tisztán technikai oldalával fogunk fog-

lalkozni, s a technikán belül is a felállított alapvető modellekkel, melyekből a hálózatok tervezése kiindul.

Az 1970-es, valamint a '80-as évek elején a számítástechnika és az adatkommunikációs területek fokozatosan közeledtek egymáshoz, megváltoztatva a technológiát, termékeket, s nem utolsósorban a most már egyesült számítógépes adatkommunikációval foglalkozó vállalatokat. Ez a kis miniforrás néhány megjegyzésre érdemes ténnyel szolgál:

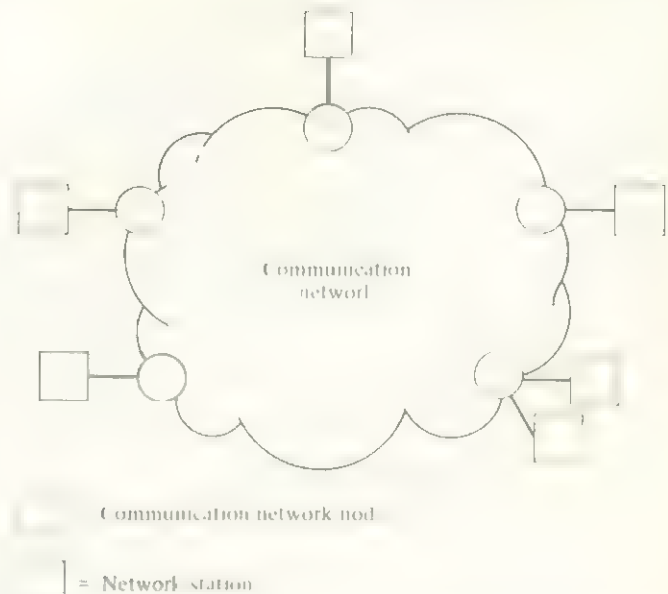
- Az adatfeldolgozás (számítógépek) és az adattovábbítás (továbbító és kapcsoló egységek) között nincs alapvető különbség
- Nincs alapvető különbség adat, hang és képkommunikáció között
- Az egyetlen processzorral rendelkező számítógép, a többprocesszoros számítógép, helyi hálózat, városi hálózat és a hosszú távú hálózat közti határvonalak elmosódtak

Ezen tények eredménye volt az egyre nagyobb átiapolódás a számítógépeket fejlesztő és a kommunikációs vállalatok között. Olyan integrált rendszereket kezdtek fejleszteni, melyek bármilyen típusú adatot képesek továbbítani és feldolgozni. Mind a technológiai és a technikai szabványügyi szervezetek egy olyan közhasznú rendszer felé kezdtek el haladni, mely minden típusú kommunikációt integrál, s gyakorlatilag a világ összes adat- és információforrását könnyen elérhetővé teszi.

Az adatkommunikáció két egység között a legegyszerűbb formában közvetlen összeköttetéssel valósítható meg, amely azonban sok esetben nem túl praktikus. Ilyen eset, ha a két készülék nagyon messze van egymástól, vagy ha kettőnél több készülékünk van, melyek mindegyike kérhet kapcsolatot a többivel különböző időpillanatokban. Jó példa erre a telefonhálózat, vagy egy vállalat helyi számítógép-hálózata.

Egy lehetséges megoldás, hogy az összes készüléket egy kom-

munikációs hálózatra kapcsoljuk. Mindegyik állomás a hálózat valamelyik csomópontjára kapcsolódik, egy csomópontra akár több is. Ezek a csomópontok képezik a hálózat határát, s a hálózat képes az adatokat bármely két csomópont között továbbítani. Egy ilyen modellt ábrázol az egyes számú ábra.



1. ábra: Kapcsolat a kommunikációs hálózaton keresztül

A kommunikációs hálózatokat alapvetően két részre bonthatjuk: az első a kapcsolt hálózat, a második pedig a (nem találók rá hirtelen magyar szót) broadcast hálózat. Az első esetre példa a telefon, ahol az adatokat csak a hívott állomás éri el, a másodikkra pedig a különböző rádió megoldások, ahol az adatokat mindenki veszi, aki az adott sávra hangol.

A kapcsolt hálózatokat tovább bonthatjuk direkt kapcsolt és csomagokkal dolgozó hálózatokra. A direkt hálózat a hívót a hálózat csomópontjain keresztül összekapcsolja a vevővel, s az információt olyan gyorsan továbbítja, ahogy csak lehet. Egy másik lehetséges megközelítés a csomag orientált hálózat, ahol az adatokat a hálózat adott méretű csomagokba rendezi, s az egyes csomópontok ezeket a csomagokat fogják egymásnak dobálni, míg az el nem ér a célállomásra. Hálózat-

tól függően még az is elképzelhető, hogy két egymást követő csomag számára más útvonal lesz az adott pillanatban az optimális.

Broadcast hálózatok esetében mindegyik csomópont tartalmaz egy adót és egy vevőt, s az összes csomópont egy közös továbbító médiumon osztozik.

Az adatkommunikáció, mint fogalom alapvetően az adatok forrástól a célig való eljuttatására vonatkozik, tekintet nélkül az adatok információtartalmára vagy szándékára. Hasonlóan, a kommunikációs hálózatok is az adatok továbbításával foglalkoznak, az adatok tartalmától függetlenül. Ilyen hálózatra lehet példa a telefon. Azonban ha számítógépek, terminálok vagy más adatfeldolgozó egységek kívánnak kommunikálni egymással, a feladat bonyolultabbá válik. Vegyük példának az esetet, mikor az egyik számítógép akar egy file-t eljuttatni a másiknak. A két számítógép között létre kell hozni egy adatútvonalat, vagy közvetlenül, vagy egy kommunikációs hálózaton keresztül. Ennél azonban többre van szükség, álljon itt egy kis lista a tipikusan végrehajtandó feladatokról.

- A forrásrendszernek aktivizálnia kell a közvetlen útvonalat,

vagy pedig értesítenie kell a rendszert a célállomás azonosításáról

- A forrásnak tudnia kell, hogy a cél készen áll-e az adatok vételére

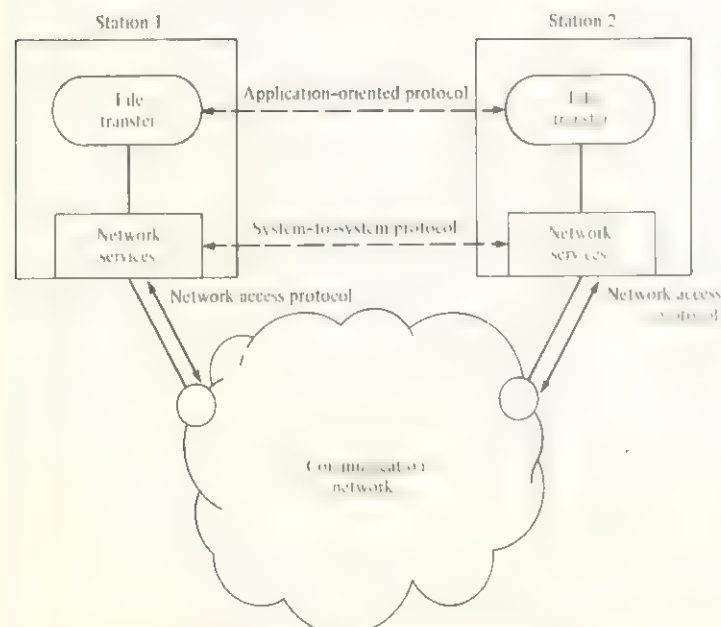
- A forrásrendszeren futó, az adat továbbítására alkalmazott szoftvernek biztosnak kell lennie, hogy a célállomáson dolgozó párja kész az adatok vételére és tárolására

- Ha a két rendszeren használt fileformátumok nem kompatibilisek egymással, az egyik rendszernek gondoskodnia kell az adatok konvertálásáról

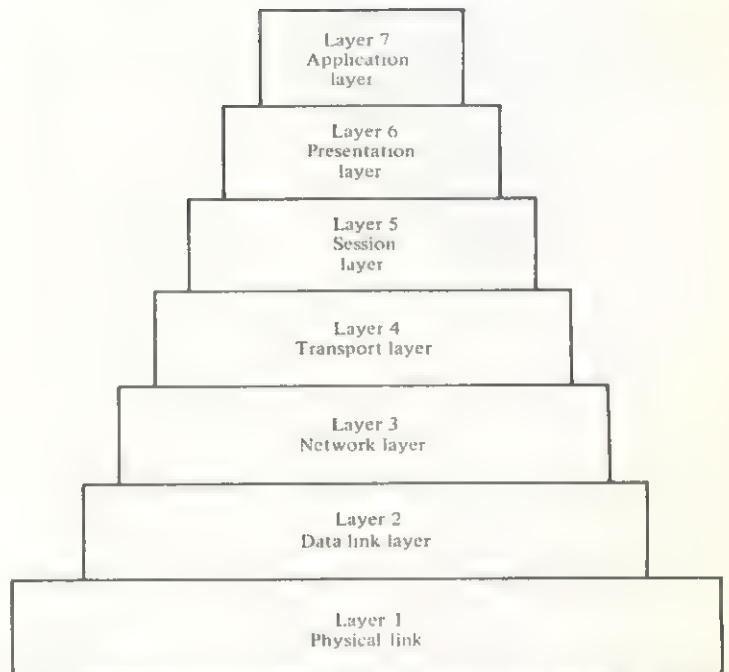
Nyilvánvaló, hogy a két számítógép között a kooperáció magas fokát kell megvalósítani. A kooperatív cselekvés célját szolgáló, két számítógép közti információcserére általában a számítógép kommunikáció kifejezést használjuk. Hasonlóan, ha kettő vagy több számítógép van összekapcsolva egy kommunikációs hálózaton keresztül, akkor ezen gépek összességét számítógéphálózatnak nevezzük. A számítógépes kommunikáció és hálózatok tárgyalásakor két fő témát szoktak említeni, a protokollokat és a számítógép kommunikáció architektúráját.

A protokollt különböző rendszerekben található egyedek kommunikációja esetén használják. Az egyed és a rendszer szavak itt természetesen teljesen általános értelmükben használtak. Az egyedre lehet példa egy felhasználói szoftver, egy file továbbító csomag, adatbázis kezelő rendszer, elektronikus posta vagy terminál. A rendszer állhat számítógépekből, terminálokból stb. Az egyed átfogóan fogalmazva lehet bármi ami képes adatot küldeni vagy fogadni, a rendszer pedig egy fizikailag különböző tárgy, mely egy vagy több egyedet tartalmazhat. Ahhoz, hogy két egyed kommunikálni tudjon, ugyanazt a nyelvet kell beszélniük. Miről, hogyan és mikor kommunikálnak, ezen kérdésekre adott válaszoknak meg kell felelni a kommunikációban részt vevő két egyed által kölcsönösen elfogadható konvencióknak. Ezeket a konvenciókat nevezzük protokollnak, amelyet olyan szabályok összességévé lehetne definiálni, melyek a két egyed közti adatcsere módját szabják meg. Egy protokoll lényeges elemei a következők:

- **Szintaktika:** olyan dolgok definícióját tartalmazza, mint például az adatformátum és a továbbításra használt jelek szintje



2. ábra: A számítógépes kommunikáció architektúrája



3. ábra: OSI modell

- **Szemantika:** kontroll információ a koordinációra és a hibák kezelésére

- **Időzítés:** sebesség egyeztetés és sorrend meghatározása

A protokoll céljának bemutatása után rátérhetünk a számítógép kommunikációs architektúra gondolatának bevezetésére. Azt a megfigyelést tehetjük, hogy a két különböző rendszerben található egyedek közti sikeres kommunikáció megoldásának feladata túl bonyolult egyetlen modul vagy folyamat számára. A második ábra visszatér a filetovábbítás példájához. A felsorolt feladatok közül a harmadikat és a negyediket egy szoftver úton megvalósított alkalmazás orientált protokoll el tudja végezni. Az adattovábbítás miatt mindkét filetovábbító szoftver "felébreszt" egy-egy hálózati kiszolgáló modult, ami képes elvégezni a második feladatot. A második feladat elvégzéséhez mindkét modul felhasznál egy rendszer-rendszer protokollt. Végül, hogy a tényleges adatcsere végrehajtsódjon, a hálózati kiszolgáló moduloknak el kell végezni az első feladatot is, úgy, hogy egy hálózati protokoll segítségével kapcsolatba lépnek a kommunikációs

hálózat hozzájuk legközelebb eső csomópontjával. Így egyetlen protokoll helyett több protokoll struktúráit felépítését kapjuk meg, amelyek a kommunikációt végrehajtják. Ezt a struktúrát hívjuk számítógép kommunikációs architektúrának. Az egyes protokollok különböző szinteken helyezkednek el, hierarchiát alkotva. Az egyik legismertebb lehetséges hierarchiát az OSI (Open Systems Interconnection) modell definiálja, melyet az ISO (International Organization for Standardization) hozott létre.

Nos, nagyjából ennyit szerettem volna dióhéjban a témáról írni. Az itt tanult információk segítségével senki sem fog doktorálni, de hátha Vágó István ezt fogja kérdezni következő vetélkedőjében. (Tényleg, be is küldöm kérdésnek, talán beleférne az általános műveltség bölcsészek által oly szívesen hangoztatott kategóriájába. Ugyebár jövőnkre egy gigászi számítógépes hálózat sokkal nagyobb hatással lesz, mint sok minden, ami többek szerint az előbbi kategóriába tartozik.)

Prunoki

Az elmúlt részben elkezdünk a PC memória-szerkezetének áttekintését. Most onnan folytatjuk, ahol legutóbb abbahagytuk. Legutoljára az extended memory-val foglalkoztunk- most lássuk az expanded memory-t!

A kiterjesztett (expanded) memória rövidítése az EMS. Ez a fajta memória gép számára csak akkor látható, ha megfelelő drivert (vezérlő programot) használunk. Maximális mérete 32 Mbyte. Ennek a memóriatípusnak a használatára nem minden program képes. A benne található adatokhoz nem lehet direkt és egyszerű hozzáférni. Az itt elhelyezett információk egymás után következnek, ún. 16 kbyte méretű lapok (page) sorozatán vannak eltárolva. Ha egy program használja e memória-területet, akkor 16 kbyte-os csomagokban, az egyes lapokon itt eltárolja az adatait, és mikor ismét ezekkel akar dolgozni, akkor úgy mond "lehívja" őket a korábban már említett, a felső memória-területen elhelyezkedő, 64 kbyte méretű oldal-keretbe. Ilyenkor az történik, hogy a megfelelő expanded memory oldal tartalmát bemásolja a gép az oldalkeretbe. (Emlékeztetőül: Az oldalkeret a magas memória 768 és 832 kbyte közötti, 64 kbyte méretű területe.) A kiterjesztett memóriát használó program tehát csak már az oldalkeretben található adatokkal tud direkt dolgozni.

Ez a memóriatípus igen gyorsan elterjedt. Sok hátránya van: a "lapozgatással" sok felesleges gépidő megy el, ez lassítja a memóriakezelést. Sokszor az ezt a fajta memóriát használó programok nem férnek össze a memória-kezelővel. A legismertebb expanded-memória vezérlő programok a következők: A DOS-hoz is adott EMM386.EXE, a QEMM és a 386MAX.

Ezek lennének tehát az egyes memória-típusok. Igen fontos, hogy a különböző típusú memóriákból összeálló területet minél hatékonyabban használjuk fel, azaz osszuk be.

A MEM paranccsal kérhetünk információt az egyes memória-területek kihasználtságáról. Különböző kapcsolókat is használhatunk benne:

/p (Program) - segítségével a memóriába betöltött programok helyéről, nevéről, méretéről és típusáról kapunk információt;

/c (classify) - A hagyományos memóriába és a felső memóriaterületbe töltött programok méretét és használatának módját mutatja meg;

/d (debug) - A betöltött programok és meghajtóprogramok állapotát mutatja.

Alapvető cél az, hogy az alap, 640 kbyte-os memóriából minél több maradjon szabadon, hiszen ide töltik fel az egyes programok a futtandó file-t. Hagyományos (alap) memóriát többféleképpen tehetünk szabaddá: pl. a DOS futtatása a kibővített memóriában, vagy a memóriarezidens segédprogramok és eszköz-meghajtók felső memóriaterületen való futtatása.

A DOS FUTTATÁSA KIBŐVÍTETT MEMÓRIÁBAN

Ha van kibővített memória a gépben, akkor annak első 64 kbyte-os része, a magas memóriaterület (High Memory Area = HMA) kihasználható úgy, hogy a DOS-t ide feltöltve alapmemóriát nyerünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a config.sys-be beírjuk a következő két bejegyzést:

1. DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
(Ezzel indítjuk el a kibővített memória vezérlőjét, ezek után fogja csak a DOS "látni" e memória-területet. Éppen ezért ennek kell a config.sys file-ban az egyik első bejegyzésnek lenni, és általában minden más memóriával foglalkozó bejegyzést meg kell előznie.) és

2. DOS=HIGH (ezzel a DOS= bejegyzéssel tudjuk elérni, hogy a DOS magas memóriába próbálja meg feltölteni magát.)

A DOS= bejegyzésnek két kapcsolópárja van: a HIGH,LOW és az UMB, NOUMB. Az első azt határozza meg, hogy a DOS hová próbálja meg feltölteni magát (LOW= alap memória vagy HIGH=magas memória), míg a második azt, hogy teremtsen-e kapcsolatot az alap és a magas memóriaterület között (UMB=igen, NO-UMB=nem). Tehát ha azt szeretnénk, hogy a DOS magas memóriába töltsen fel magát és jöjjön létre kapcsolat a kettő terület között, akkor a beírandó sor: DOS=HIGH,UMB.

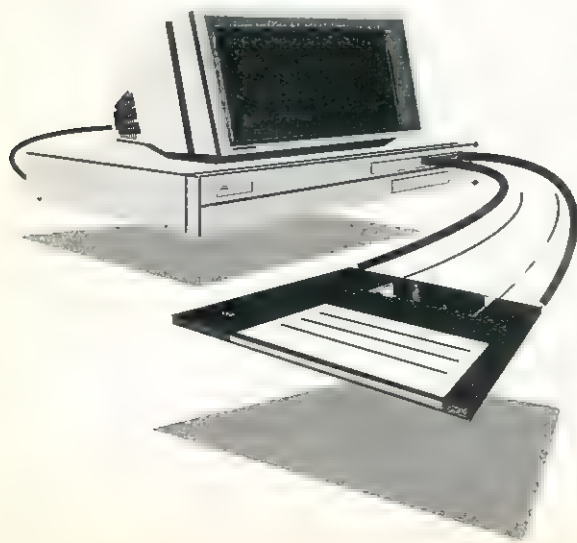
A FELSŐ MEMÓRIATERÜLET KEZELÉSE, EMM386.EXE FUNKCIÓI

A felső memória-területet DOS-ban az HIMEM.sys + EMM386.EXE-vel tudjuk kezelni, megfelelő kapcsoló használatával. Az EMM386.EXE-t korábban a kibővített memóriát kezelő programok között is felsoroltam, azonban ez nem volt tévedés. Az EMM386.EXE több memóriakezelési módot tud (expanded memóriát = EMS-t tud az extended = XMS memóriában szimulálni, így hoz tehát létre expanded memóriát; valamint 386- és 486-os esetében felső memóriaterületet is képes kezelni), ezek közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt az egyes kapcsolók felhasználásával.

A NOEMS kapcsoló használatakor a DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS bejegyzést kell a config.sys-be beírni, ekkor csak a felső memóriát kezeli; ha a NOEMS helyett a RAM kapcsolót használjuk (-> DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE RAM), akkor felső memóriát és expanded memóriát is kezel. Kapcsoló nélkül vagy mögötte egy számmal elindítva pedig csak expanded memóriát kezel. Pl. DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 4096, ekkor 4 Mbyte expanded memóriát fog kezelni.

Megjegyzés: más memória kezelők esetében (pl. QEMM) egészen más bejegyzések lesznek a config.sys-ben. Ezeket azonban általában maguk a programok az installálásukkor beírják. A QEMM a teljes magas és kiterjesztett memória kezelését elvégzi egymaga (himem.sys nélkül). Most itt fejezzük be a memória-kezelés bemutatását. A következő részben azonban még kitérünk néhány fontos, ezzel kapcsolatos dologra, és megnézzük egyéb memória-kezelőket is.

Charlie



Apró



hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnék ismerni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:

AMOS kézikönyv magyarul!

Ára: 330 Ft

Amiga felhasználók kézikönyve

Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Amiga 500, 2.04-es Kickstart ROM-mal, 2.5 MB RAM-mal (1 MB chip/1.5 MB fast) eladó.

Mohácsi János • Tel.: 204-1111 / 26-49 mellék (napközben)

Eladó egy db új 3.5"-es floppy drive PC-hez.

László József • Tel.: 147-1560 / 263 mellék (munkaidőben)

Gyári PC CD-ROM lemezeit (12 db) olcsón eladom! Például: Megarace, 7th Guest 2-CD, Microcosm 4.900 Ft. MIST, Rebel Assault, The Journeyman Project 6.900 Ft. Tel.: 147-24-34

A500/1MB + színes Philips monitor + SCART + 2 joy + kb. 200 disk + stuff + hardware kézikönyvek magyarul + sok .ASM forrás - 1 kész game. Tel.: 35-313-281

Kiváló minőségű Hercules monitor eladó. Kártyával vagy anélkül.

Cím: Kernács Norbert

3300 Eger, Szület út 20

Tel.: (06-36)-312-077

Eladó A500 1 MB + Hercules monitor + 3,5"-es külső drive + 3 joy + 200 lemez + 2 diskbox + mouse + pad + könyvek. Ár: 55 000Ft.

Cím: Eckert Zolt • 8300 Tapolca, Kazinczy tér 11. B/34.

Eladó Amiga 500 (1.3) bővítővel, külső lemezegység, 1084S monitor, joystick, 200 lemez, szakkönyvek 53.000 Ft-ért. Miskolc, 371-154, este.

Eladó Amiga 500, 1 MB RAM-mal, 1.3 Kickstart, kb. 80 db lemez, lemeztartó, egér, Quickshot Phitar II joystick, 1084S stereo monitor, belső óra, jó állapotban.

Érdeklődni lehet:

Tel.: 121-61-98, 18-20 óra között.

Bp. VII., Király u. 13. IV. ép. 3. em. 26.

Eladó A500 + TV-modulátor + 512 kB óras memóriabővítő + 20 db lemez + 10db újság + joy + Noris porvédő. Irányár: 30.000 Ft. Valamint C64-hez egy 64 kB-os cartridge 16 db felhasználói programmal 1k500 Ft-ért.

Cím: 7143 Ócsény, Rákóczi u. 51.

Munkahelyi tel.: (74) 315-355/ Nagyné

Eladó Amiga 500 (V1.3, 1MB) + 50 db lemez programokkal. Ár: 26 000Ft.

Várnai Ferenc • Tel.: 182-06-78

Eladó CASIO SF-9500 Managercalculator. Memória 64 kB, kijelző: 32 oszlop x 6 sor, LCD. 64, 128, 256 kB RAM kártyával, ill. adatbank kártyával bővíthető, PC-vel összekapcsolható típus. Jelenleg benne van egy 1500-szavas angol-magyar szótár. Ár: 18.000 Ft. Várnai Ferenc, Tel.: 182-06-78

420 MB-os Conner winchester 22 000 + ÁFA-ért eladó.

Tel.: 173-27-21

Eladó Caviar 220 MB és 250 MB winchesterek 18e, ill. 20e Ft.

Cím: Németi Ferenc

1675 Bp, Pf. 116. • Tel.: 292-5870

Eladó Amiga600 V2.05 (újszerű állapotban), mouse + pad, 3.5"-es külső drive, Sakata monochrome monitor, joystick, EuroScart kábel, szakkönyvek, 180 lemez programokkal + extrák. Ár: 45 000 Ft

Pintér Pál

Tel.: 27-385-136 (06-14 óráig)

Eladó: Merlin2 4 MB-os truecolor grafikus kártya Amigához (A2 / 3 / 4000) 800 DM vagy a forintban számított megfelelője, 2 db 80 MB-os 5 1/4"-es SCSI winchester 13.000 Ft/db Tel.: 183-15-73 (este 20-24 h.)

Soha vissza nem térő alkalom! 2 db Conner 210-es, 1 db WD 120-as és 1 db Seagate 40-es winchester Amigához, PC-hez bagóért eladó.

Telefon: 185-7575

Emberek!!!

Hát ti teljesen komolyan gondoltátok, hogy nem árasztottatok el VC 20 programokkal?

Továbbra is várom a programokat GURU címére!

Brazil

MIKRO

A Kecskeméti Műszaki
Áruház emeletén várjuk
önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
LYNX II videojáték
7800-as videojáték

SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
Tel./Fax.: (06)76-328-941

Bélyeg
helye

GURU

BUDAPEST

Pf. 701/765

1399

Feladó: _____

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

A megrendelőlápolról fénymásolatot elfogadunk!

Zárt borítékban kérjük elküldeni a megrendelőlápol!

PC CD

CLUB KoBaK

	Tagoknak (N/Bruttó)		Elad.ár (N/Bruttó)	
Boot, Aces, Mega	2,688	3,360	2,987	3,734
Comanche	5,347	6,684	5,941	7,426
Critical Path	3,316	4,145	3,684	4,605
Iron Helix	3,456	4,320	3,840	4,800
Lit'l Devil	3,814	4,768	4,238	5,298
Mad Dog	3,121	3,901	3,468	4,335
Mad Dog II	5,857	7,321	6,508	8,135
Megarace	3,108	3,885	3,453	4,316
Outpost	5,347	6,684	5,941	7,426
Protostar	2,534	3,168	2,815	3,519
Quantum Gate	3,316	4,145	3,684	4,605
Reunion	4,325	5,406	4,806	6,008
Strike Commander	5,857	7,321	6,508	8,135
TFX	2,761	3,451	3,068	3,835
Theme Park	4,838	6,048	5,375	6,719
Walls Of Rome	1,465	1,831	1,628	2,035

Jön CYBER WAR 4 CD lemez!

Compfair 105/6/B

Árlista lemezen. Amíg a készlet tart.

Postán 5% kedvezmény!

1024 Budapest, Margit krt. 29/B. • Tel./Fax: 13-62-483

Nyitva: H-P: 9-18, Sz-V: 9-13



**Magyarország egyik legolcsóbb
CD-ROM és CD lemez választéka.**

Szolgáltatásaink: CD-ROM lemezek felírása, szaktanácsadás és iskolák részére lemezbemutatók tartása.

Ízelítő árainkból:

1. MacMillan Children Dictionary	3840
2. Dinosaur Multimedia Encyclopedia	3600
3. Compton's Interactive Enc. 1994	6480
4. MS Bookshelf 93	6960
5. MS Dinosaur MPC	6960
6. MS Encarta Encyclopedia' 94	11760
7. King's Quest IV	2880
8. Space Quest IV	3120
9. Spirit of Excalibur	3120
10. Best of Microprose	3840
11. Carmen San Diego Deluxe	4080
12. Dagger of Amun Ra (Laura Bow II)	4560
13. EcoQuest I	4320
14. Inca	4560
15. Maniac Manison	4560
16. Legend of Kyrandia Book One	5040
17. Mixed Up Mother Goose	2880
18. Just Grandma and me	4080
19. Playing with Languages English, Fr., S., D., E.,	4080
20. Kid's Zoo	4560

**A Compfair alatt 10% kedvezmény. Kérje részletes árlistánkat
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák.**

NESSIE KFT.

1145. Budapest Amerikai u. 33.

TEL.: 163-65-24, TEL/FAX: 252-39-41

CORDINES Computer

1137 Budapest XIII. ker.,
Szent István park 2.
Tel. / Fax: 140-1443
Nyitva: H-P, 9³⁰-18-ig

CD-ROM írás a legolcsóbban!

- Ha már a gondosan gyűjtött programjaid között nem tudsz tájékozódni,
- Ha a floppy lemezeid halomban roskadoznak, akkor válaszd adathordozónak a CD-ROM-ot, amelyen több, mint 400 db 1.44 MB-os floppy disc tartalma fér el!

Hardware alkatrészek:

420 MB winchester, Conner	24 400,-	Creative S Blaster 16 Basic	12 540,-
SONY CD ROM, dupla seb	16 400,-	Creative S Blaster 16 ASP	16 900,-
AXION color monitor, 14", 0.28	25 100,-	AMD 486DX-40 CPU	17 700,-
Olivetti 105-S nyomtató	11 900,-	AMD 486DX2-66 CPU	25 700,-
9 tű, A4, színes		Cirrus 5428 VLB, 1MB (2MB) VGA k.	8 940,-

Kérjen részletes árlistát postán, vagy faxon! Jó parkolási lehetőség, látogassa meg üzletünket!
A fenti árak az ÁFA-t nem tartalmazzák. Hardware garancia 1 év!

**A GURU Magazin céges és magán
terjesztőket keres vidéken!**

Számítástechnikai üzletek, egyéb
boltok és magánszemélyek
jelentkezését várjuk a 183-41-53-as
telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

SEGA

1.44 MB-os floppy lemezek, CD-ROM lemezek,
játékok, játékokhoz szükséges kiegészítők,
HÁTTÉRZENE, ZVANGKÉRTÉSEK

PC

JÁTEKOK, JÁTÉKOKHOZ KÜLSŐ E.
MOUSE PADOK, ÜRES LEMEZEK,
MICROSOFT AKCIÓ!!!

AMIGA 500 & COMMODORE 64

JÁTEKOK, JÁTÉKOKHOZ KÜLSŐ E.
JÁTÉKOKHOZ KÜLSŐ E.

NINTENDO

JÁTEKOK, JÁTÉKOKHOZ KÜLSŐ E.
JÁTÉKOKHOZ KÜLSŐ E.

Cím:

Bp., V. Kossuth Lajos u. 4.

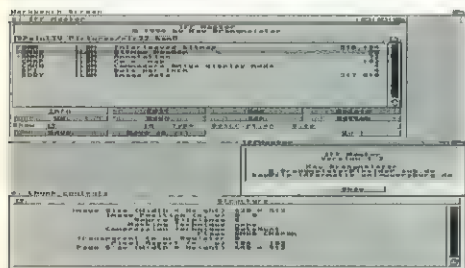
PPD ZÓNA

IFFMaster 1.2

Az IFF file-ok világa

Az IFF file-ok használata gyakorlatilag az első amigás alkalmazásokkal együtt kezdődött (pl. DPaint), és azóta egyre több program használja. Jelenleg a rendszer által támogatott, általánosan használható (adat)file-formátumnak tekinthető.

Az IFFMaster segítségével lehetőség van megvizsgálni az IFF file-ok felépítését. A program által ismert chunk-ok tartalma dekódolva (értelmezve) jelenik meg. Jelenleg 31 FORM és 208 chunk típust ismer, melyek közül 43-at részletesen tud visszafejteni.

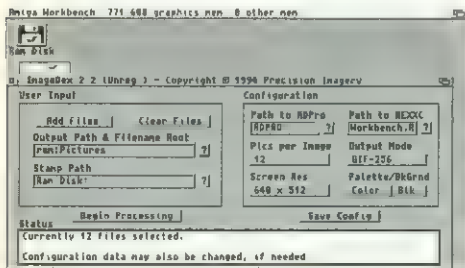


A program freeware, használatához MUI 2.0+ szükséges. A későbbi verziókban várhatóan lehetőség lesz a megtekintésén kívül, a file-ok szerkesztésére is.

ImageDex 2.2

Képkatalógizálás

Ha sok kép van a hard disken elterülő gyűjteményben, akkor előbb-utóbb elkövetkezik az a pillanat, amikor már senki sem tudja, hogy melyik képen is van az, amit éppen keres.



Az ImageDex segítségével indexként használható képek készíthetők, melyek 6, 12, 20, 30 vagy 48 másik képet tartalmaznak kicsinyítve. A létrehozott kép formátu-

ma számos lehetőség közül választható ki: IFF, GIF, DCTV, JPEG. A program tulajdonképpen egy lefordított ARexx program, mely az ADPro-t vezérli, tehát a használatához az is szükséges.

A program Shareware, regisztrációs díja \$15. A regisztrált változat menükön keresztül is vezérelhető, és újra indítás nélkül is képes több adagnyi képet feldolgozni.

jpegAGA 1.0

Egy újabb képnézegető

A JPEG képek mérete lényegesen kisebb lehet mint a többi elterjedt formátumé, sőt a képfájlok mérete, és ezzel a minőség is szabályozható. Egyetlen probléma van a használatukkal, a szükséges számítások mennyisége és azok elvégzésének ideje.

A jpegAGA használatával lényegesen rövidebb idő kell a kép megjelenítéséhez mint az elterjedt VT használatával. Egy alapképtéves 1200-en 33 %-kal volt kevesebb időre szüksége (HAM8). Ez a különbség 60 %-ra nőtt, amikor megjelentünk 256 színű szürkeskálás kép megjelenítésével.

Lehetőség van colormap-ek előzetes kiszámítására, melyek segítségével a többi képnézegető programnál lényegesen jobb minőségű lesz a megjelenített kép. (Egy colormap file mérete 198 byte.)

A program Public Domain, csak OS3.0+ és 68020+ változata létezik, mely természetesen AGA chip-készletet is igényel. A programhoz tartozik két másik program is, mellyel elterjedt képformátumok (GIF, TIFF, TARGA stb.) és JPEG közötti konverzió végezhető el, és előállítható az opcionálisan használható colormap-file.

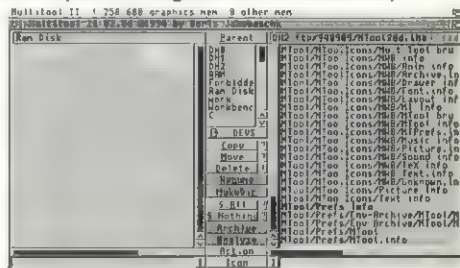
MultiTool II V2.0d

DiskMaster, DOpus vagy...

A file-ok kezelésére szolgáló programokból sok létezik, a legelterjedtebbeket mindenki ismeri (pl. DiskMaster, DOpus), de érdemes ezzel a programmal is megismerkedni.

A jelenlegi irányzathoz igazodóan, ala-

pállapotban tudja a LhA file-okkal történő manipulációkat. Azaz a tömörített file-ból egyszerűen másolhatjuk, törölhetjük a benne levő file-okat. De lehetőség van tömörített file-ok tartalmának megtekintésére is (csak a regisztrált változatban).

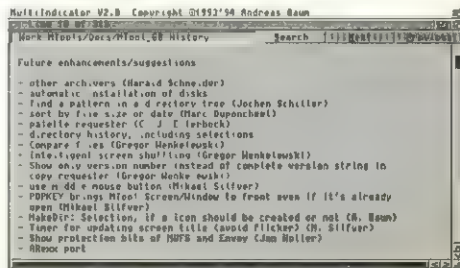


Az OS2.0+-t igénylő program széleskörűen parameterezhető, saját Preferences editorral is rendelkezik. A shareware program regisztrációs díja \$15.

MultIndicator V2.0

ASCII/HEX nézegető

A MultIndicator V2.0 egy újabb, sok hasznos szolgáltatással rendelkező ASCII/hexadecimális/AmigaGuide megjelenítő program (az AmigaGuide file-okat csak felismeri, megjelenítésükhöz szükség van magára az AmigaGuide/MultiView programra).



A program szolgáltatásai lehetővé teszi, hogy az ASCII file-okat ESC szekvenciákkal, vagy azok nélkül jelenítse meg. A programmal lehetőség van (PowerPacker-rel, vagy XPK-val) tömörített file-ok megjelenítésére (ez érvényes az AmigaGuide file-okra is!).

A programból lehetőség van egy külső editor meghívására, mellyel a file-ok szerkeszthetők (külön-külön megadható az ASCII és a HEX editor).

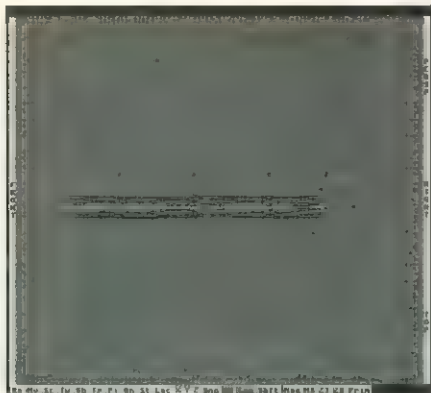
A program Giftware, működéséhez OS2.0+ rendszerre van szükség.

(JOCO)

Szevasztok skacok!
Újra nyaralunk, ezúttal
Parádon. Milyen jó a
számítógépesek éle-
te, igaz?

Nos, egy hónappal
eze előtt az Imagány
valódi bönjainál
hagytuk abba, foly-
tassuk Innen. Csont-
vázakkal jellemzően
egy darabból álló tár-
gyakat manipulálunk
és nem csoportokat. A
csontváz egy tengelysor,
amely hozzá van kötve a
tárgyhoz. A tengelysor cso-
portba kötött axisokból áll,
amelyben az egyes tenge-
lyek reprezentálják a csont-
váz csuklópontjait. A csont-
váz minden manipulációja
átadódik a hozzá tartozó
tárgyhoz, módosítva annak
alakját. Az alakváltozásokat
State-ként eltárolhatjuk,
majd a megfelelő helyen és
időben felhasználhatjuk.
Lényeges különbség tehát a
LightWave és az Imagine
csontkezelése között, hogy
utóbbi programban a moz-
gások előre defináltak. Má-
sik nagy különbség, ami sze-
rintem igen előnyös, hogy
minden csuklóponthoz meg
van adva, a tárgy mely ré-
szelt manipulálja, ezáltal
nem jön létre az egyes
csontok között "áthallás" a
mozgás során.

Az Imagine csontrendszeré-
vel egy gyakorlati pél-
dán keresztül fogunk
megismerkedni, készí-
tünk egy ujjat, amelyet
behajlítunk. Mivel a lé-
nyeg nem a tárgy ki-
dolgozásának részle-
tességében van, az uj-
jat most egy olyan
henger fogja reprezen-
tálni, amely 10 vízszin-
tes szegmensből áll. En-
nek pontjait rendezd
át úgy, ahogy az ké-

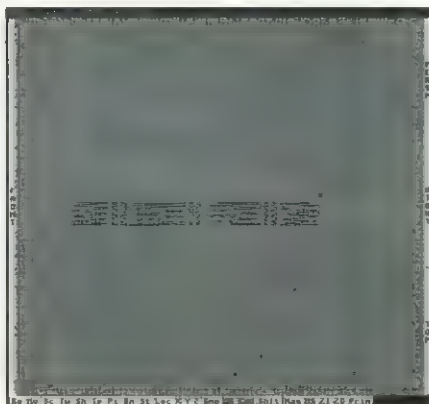


pen látszik.

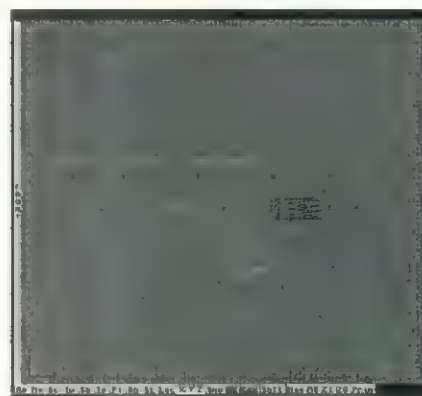
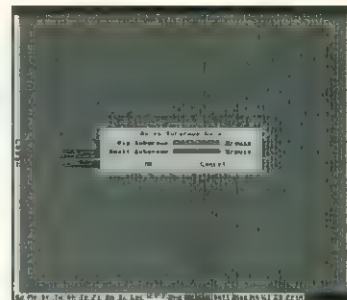
A szeletek összesűritésénél
lesznek az egyes csuklópon-
tok. A tárgy ezzel kész, most
hozzuk létre a csontokat.
Minden csuklópontba tenni
kell egy axis-t, valamint ezen
felül a tárgy tövére is. Ez
utóbbi tengely fogja repre-
zentálni a tárgy felsőbb
csatlakozási pontját, jelen
esetben a kézfejet, amelyet
nem hoztunk létre. Kell még
egy tengely, a másik végre
is, ez azonban már nem
csuklópont, hanem megfo-
gási pont lesz. Ezen keresztül
fogjuk meg az ujj hegyét,
amikor mozgatni akarjuk
azt.

Az elhelyezett tengelyeket
sorban össze kell groupolni,
hogy a kézfej felőli axis le-
gyen az összülő, a többiek
pedig sorban egymásból
következzenek. Erre mutat
példát a második ábra.

A létrehozott csontvázat



hozza kell kapcsolni a tárgy-
hoz, mégpedig úgy, hogy a
tárgy lesz az összülő, ennek
a közvetlen leszármazottja
pedig a kézfej felőli tengely.
Ezután meg kell határozni,
hogy az egyes tengelyek a
tárgy mely részét torzítják,
vagyis a tárgyban hol a
csuklópont. Ehhez a megfe-

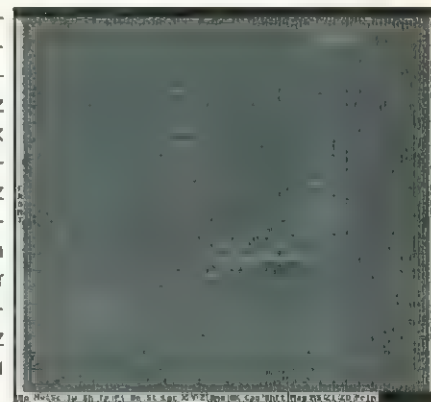


egyik ujjadra. Hajlítsd
be a középső ujjperc-
nél. A csuklóponttól
előre lévő ujjrész moz-
dul a művelet hatásá-
ra, de csak az ízület
közvetlen közelében
lévő rész torzul, míg az
ujj többi része csak el-
fordul.

Válaszd ki a tárgyat,
majd menj át Pick Fa-
ces módba. A kézfej
felőli tengely az egész
tárgyat manipulálja,
ezért az összes felülete-
lemet ki kell választani,
és létrehozni belőle
egy Subgroupot,
mondjuk All néven. Mi-
vel a tárgy az kézfej-
hez csatlakozó ízületi
zóna utáni rész, ezért a
másik alcsoport is
ugyan ez lesz.

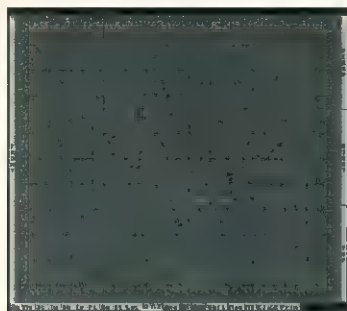
Az első valódi csukló-
ponthoz tartozó része-

elő felületelemből al-
csoportokat kell képez-
ni. Minden csuklópon-
tot két felületelemcso-
port határoz meg. Az
egyik csoportban azok
a felületelemek van-
nak, amelyeket az
adott csuklópont befo-
lyásol, a másikban
azok, amelyeket már
nem torzít, hanem egy-
ben mozgat. A két rész
különbsége adja a
csuklórést.



Ez egy kicsit kínai, de lefor-
dítjuk magyarra. Nézz rá az

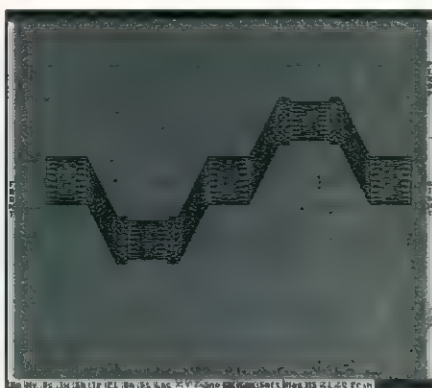
ket a második szegmenstől
kezdve az összes felület



adja, ebből csinálj egy alcsoportot 1-1 néven.

Az a rész, amelyet ez a csuklópont már torzítás nélkül mozgat, a negyedik szegmenstől kezdődik és a tárgy végéig tart, ebből legyen tehát az 1-2 alcsoport.

A másik két csuklóponthoz



Mivel az első tengely a felsőbb csatlakozó pontot jelképezi, ez nem torzít a tárgyon, vagyis mindkét mezőbe a teljes tárgyat befoglaló alcsoport neve, jelen esetben az ALL, kerül. A második tengelyhez az 1-1 és 1-2 alcsoportokat kell rendelni, míg az utolsónak nem kell hozzárendelés.

Ha kész, Pick Groups módban válaszd ki a tárgyat és készíts belőle Default néven egy state-t. Fontos, hogy a tárgy alaphelyzetét tároló state a Default nevet viselje! A state-ben el kell tárolni a Shape

információt, vagyis a tárgy alakját.

Ezzel kész a tárgy és a csontvázának a meghatározása, jöhet az érdemi munka. A csontokkal való torzítás hasonlóan megy végbe, mint az előző hónapban bemutatott inverz kinematika. A hiteles mozgathoz be kell kapcsolni a States/Constrain menüpontot és a mozgatható tengelyt Pick Objects

módban kell megfogni. Az egyes csuklópontok mozgás és forgás ellen lekorlátozhatók a Freeze kérdésőjében.

Ha a csontokat elmozgattad, az még nem eredményezi automatikusan a tárgy torzulását, ez a folyamat akkor megy végbe, ha a Pick Groups módban kiválasztott

tárgyra alkalmazod a States/Bones Update menüpontot. Ha sikerült megfelelő alakra módosítani a tárgyat, készíteni kell egy újabb statet. Az így elkészített csontvázzal létrehozott mozgásfolyamat felhasználása a szokásos módon történik.

A tárgyak nem csak egyszerű, egy vonalba szervezett csontokat tartalmazhatnak, hanem összetetteket is, mint például egy egész kézfejt. Természetesen ebben az esetben nincs szükség pontos anatómiai csontfelépítésre, elegendő a főbb csuklópontok létrehozása. Töltsd be a program Hand.bon nevű demoobjectjét és vizsgáld meg. Mivel minden csuklópont pontosan meghatározott helyen deformálja a tárgyat, könnyen létrehozható a valódi kézre jellemző mozgás. Most pedig bemutatok az inverz kinematika gyakorlati alkalmazására egy példát, elkészítjük egy kéthengeres motor főtengelyét dugattyúkkal, amelyek a valószínűleg megfelelő mozgást végzik.

A főtengely legegyszerűbben a Forms editorban hozható létre, de ez végül is mindegy. A lényeg egy, a képen láthatóhoz hasonló alak.

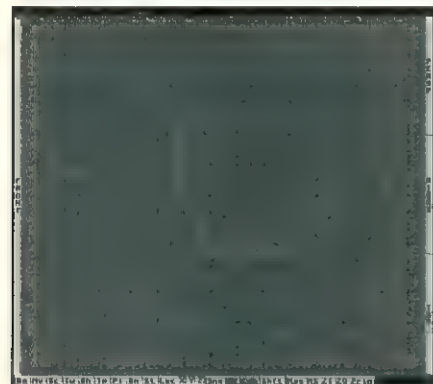
Ehhez kell csatlakoztatni a két dugattyút, ahogy az a követ-

kező képen látszik. A két dugattyú hajtókar-csapszeg-dugattyú-gyűrűk csoport-szerkezetben épül fel. Az összőlő a hajtókar, tengelye a hajtókarszem közepére esik. Ha elhelyezted azokat, csoportba kell kötni a főtengellyel, hogy utóbbi legyen a szülő. A forgatáshoz kell még két tengely, az egyik lesz az egész szerkezet legfelső szülője, ez képviseli a teljes motorblokkot, minden mozgás és forgás ellen le kell korlátozni. A másik axis a motorblokk és a főtengely között áll, ezen keresztül fogjuk forgatni a főtengelyt. A fenti képen jól látszik ez a struktúra.

Az összecsoportosítás elvégzése után a legfelső tengelyt Pick Group módban kiválasztva a szerkezetből egy statet kell készíteni Default néven, ez lesz a kilindulópont. Most korlátozd le mind a két csapszegét a Freeze ponttal, hogy csak függőlegesen tudjon mozdulni, így az, és a belőle eredő dugattyú csak függőleges mozgást fog tudni végezni, mint az igazi motorban. A Constrain bekapcsolása után a második, a motorblokk utáni tengelyt megfogva forgasd el a szerkezetet 120°-al. Ez legyen a következő state. Kell még két state, egy a 240°-nál, egy pedig a 360°-nál. Tapasztalatom szerint utóbbira is szükség van, annak ellenére, hogy azonos a default statetel. Ha a 240°-ból a Default-ba akartam átvinni a tárgyat az animáció során, igen furcsa eredmények születtek.

Nos, miután elkészült a motor, be lehet indítani, de ezt már rád bízom kedves olvasó. Jó motorozást, viszont látásra egy hónap múlva.

Aurum



tartozó felületek kijelölése ugyanezen elv szerint történik. Az utolsó tengelyhez nem tartozik csuklópont, mivel ez csak az ujjhegynél történő megfoghatóságot szolgálja.

Ha készen van a csuklópontok meghatározása, hozzá kell rendelni ezeket az alcsoportokat az egyes tengelyekhez Ez az adott tengely Pick Objects módban történő kiválasztása után használt States/Bones Sugrps menüpont hatására megjelenő kérdésőben történik. Itt két input mező van, az egyik Big Subroups, a másik Small Subgroups néven. Előző a csuklóponthoz tartozó összes felületet magába foglaló alcsoportot, a második pedig a nem torzítandó alcsoportot jelenti. Az alcsoportnév megadását a Browse kapcsolók segítik.



486 DX2-66 MHz, 256 kB cache
8 MB RAM
1.44 MB FDD
420 MB HDD
14" AXION COLOR SVGA
CD-ROM meghajtó
Sound Blaster Pro hangkártya

A konfiguráció ára most: 1.000,- forint

ILYEN MÉG NEM VOLT!

EDDIG IS ÉRDEMES VOLT AZ ACOMP-NÁL VÁSÁROLNI, DE MOST MÁR NEM IS MEHET MÁSHOVA, PERSZE CSAK HA NEM AKAR EGY OLYAN ALKALMAT ELSZALASZTANI, AMIKOR 1.000,- FORINT BEFIZETÉSÉVEL 150.000,- FORINT ÉRTÉKŰ PC BOLDOG TULAJDONOSA LEHET!

NE HAGYJA KI!

SOHA NEM LÁTOTT AKCIÓ INDUL OKTÓBER 3-TÓL AZ ACOMP KFT-NÉL.
KÉRJE TÁJÉKOZTATÓNKAT ÜZLETÜNKBEN!

1134 BUDAPEST, SZENT LÁSZLÓ ÚT 74/A
1122 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ U. 2.

10 ezer Ft-ért 486-os IBM kompatibilis PC-t kaphat!?

Ha elavult 286-os számítógépében alaplapját Bp., Páva utca 26. vagy Székesfehérvár, Basa utca 1. szám alatti üzletünk valamelyikében 486 SLC-33 alaplapra cseréli.

Természetesen felárral további, vagy más igényeknek megfelelően, garanciával(!), régi részegységek beszámításával(!), átkonfiguráljuk, bővítjük meglévő (XT, AT286 stb.) PC-jét!

Számítógépéhez vásároljon

most akciós áron kiváló minőségű
24 tűs Bull Compuprint nyomtatót
21.000,-Ft + ÁFA-ért!

Keressen fel minket vagy telefonáljon!
Azonnal megküldjük faxon részletes árlistánkat, és tájékoztatjuk Önt további kedvezményeinkről is!

Diákoknak 3% külön kedvezményt adunk árainkból!

UNICOMP
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

1094 Budapest, Páva u. 26. Tel./Fax.: (1) 2174-170
8000 Székesfehérvár, Basa u. 1. Tel./Fax.: (22) 340-07

Megrendelőlap

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvéttel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

1992/1
1992/2
1992/3
1992/4
1992/5
1993/1
1993/2

1993/3
1993/4
1993/5
1993/6
1993/7
1993/8
1993/11
1993/12
Joypad 94/1

1993/9-10
PC GURU 93/1
PC GURU 93/2
PC GURU 94/1
PC GURU 94/2
PC GURU 94/3
PC GURU 94/4
GURU 94/8

....db * 165 Ft =

..... Ft

....db * 179 Ft =

..... Ft

Összesen:

..... Ft

Árunk a postaköltséget nem tartalmazza!
Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekkel az alábbi előfizetési díj:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1089 Ft)

☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2178 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1089 Ft)

☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (2028 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (1014 Ft)

Egy komplett *STUDIO*,
és nincs többé
lehetetlen...

FALCON 030

Enderz Róbert



ATARI



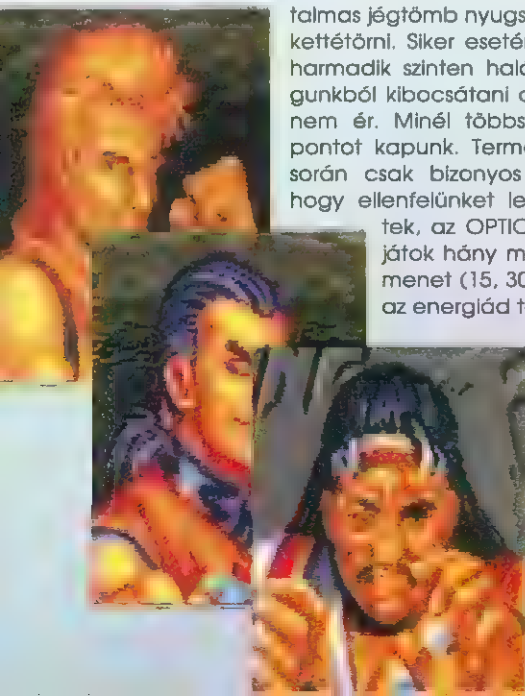
MIDI-MUSIC ATARI MÁRKABOLT

1077 Bp., Wesselényi u. 57. Tel.: 267-9376



Art of Fighting

A verekedős játékok szerelmesei minden bizonnyal ismerik a nagyszerű Street Fighter II programot. Tökéletes grafikájával és a harcosok élethű mozgásával igen magasra tette a mércét a játékfejlesztők előtt. Nem sokkal utána kihozták a Mortal Kombatot. Ez egy újabb örületet jelentett a Mega Drive, és MDCD tulajdonosok körében. Ilyen nagy elődök után kíváncsi voltam, mit tudtak alakítani a programozók. Amikor a kezembe vettem a játék dobozát, feltűnt a szépen kidolgozott grafika. Mikor leültem a Mega Drive elé és elindítottam a játékot, már tudtam nem fog csalódást okozni. A játék felépítése hasonlít a Street Of Rage sorozatra, a grafikai megoldások és a küzdelmek a Street Fighter II-re. A déli városrészben élt Ryo Sakazaki barátnőjével és barátjával az olasz származású Robert Garciával. Mind a ketten a kyokugen karate nagymesterrel. Egy nap a pszihopata Mr. Big elrabolta Ryo barátnőjét. Választhatunk, hogy melyik karakterrel indulunk. Nem tudjuk, hogy merre rejtegetik, ezért sorba végig kell járni az összes városrészt. Minden egyes helyszínen meg kell küzdeni a banda egyik emberével. Az összecsapások közötti átvezető animációkon végignézhetjük, amint autón vagy motoron száguldnak (a kerékpározás valahogy kimaradt belőle, pedig levehető mozgásnak ideális). A küzdelmekre szép háttérgrafika, és tökéletes mozgás a jellemző. 24 rúgást és ütést alkalmazhatunk ellenfelünkkel szemben. Ha jól vereszkünk, akkor bonus pályát kapunk, ahol energiánkat, életeink számát, vagy pontjainkat növelhetjük. Összesen háromféle pálya van. Ezek közül szabadon választhatunk, amelyikre éppen szükségünk van. Leggyakrabban életeink számával vagyunk gondban. Az első szinten sörözüvegeket kell törni. Őt üveg van sorbaállítva, ezek nyakát kell eltörni tenyerével. Bevallom ez nem könnyű feladat. Ha mégis sikerül, szellemi energiánk gyarapodik. A második szinten jégtörés a feladat (Na nem kalapáccsal vagy csákánnyal!). Két támasztékon egy hatalmas jégtömb nyugszik. Ezt kell pusztá ököllel kettétörni. Siker esetén életeink száma nő. A harmadik szinten halálos sugarakat kell magunkból kibocsátani amíg a számláló nullára nem ér. Minél többször sikerül, annál több pontot kapunk. Természetesen a küzdelmek során csak bizonyos idő áll rendelkezésre, hogy ellenfelünket legyőzzük. Elárulom nektek, az OPTION menüben beállíthatjátok hány másodpercig tartson egy menet (15, 30, 45, 66, 99 és ameddig az energiád tart). Ahogy előre jutunk, egyre nehezebb ellenfelekre találunk. Ez azt hiszem nem meglepő. Első próbálkozásra, azután a másodikra, a harmadikra, negyedikre nekem sem sikerült első ellenfelemet békésebb világba kényszerítenem. De ezért ne adjátok fel, gyakoroljátok bátran!



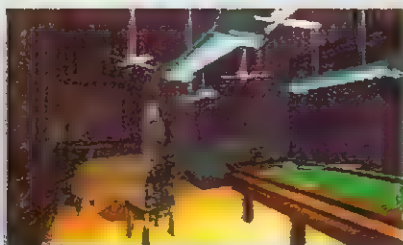
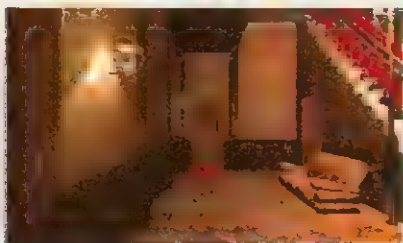
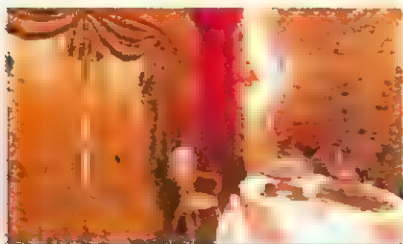
egyre nehezebb ellenfelekre találunk. Ez azt hiszem nem meglepő. Első próbálkozásra, azután a másodikra, a harmadikra, negyedikre nekem sem sikerült első ellenfelemet békésebb világba kényszerítenem. De ezért ne adjátok fel, gyakoroljátok bátran!

-Tom-



YUME MI MYSTERY MANSION

Minden elsötétedik, a nappalt felváltja a sötét éjszaka. A titkokkal és borzalmakkal teli villa magába zár. A szobákban rémisztő zene szól és minden halott. Teljesen egyedül vagy, senkire nem számíthatsz csak magadra. A gonosz mágikus erők ura, mely hűgodat elrabolta és pillangóvá változtatta, mindenhol les rád és arra vár, hogy sötét erővel veszteted okozza. Elindulsz hát a gonosz útján, a rémségeket látván szemed előtt egy cél lebeg: hűgodat meg kell mentened. Rémisztő zajok vesznek körül és egy gyilkos múmia, kinek érintése halálos. Néha megjelenik egy pillangó melyről azt hiheted, hogy ellenséged, de valójában csak segíteni akar. Bolyongsz a villában, keresel- kutatsz, és talán találsz tárgyakat melyek utadat segítik. Vigyázz ha út az óra, idő lejár, nincs menekvés, meghaltok. Szobákba kell bemenned és mindent alaposan megvizsgálnod. A villa lakórésze hat helyiségből áll, de ha netán zárva találsz egy-két ajtót és a fejedet jól beverted, talán keress valami kulcsszerűséget mely segítségével bejutsz a zárt ajtók mögé. Keress egy könyvet és azonnal vedd fel, mivel a pályák állását ennek segítségével mentheted ki. Segítségül elárulom, hogy az egyik szobában van egy elkerített tükör. Ebbe belenézve felsejlik előttünk az előrehaladáshoz szükséges következő lépés egy részlete. A villa pincéje négy helyiségből áll, hogy melyik a helyes út, arra magad is rá fogsz jönni. Ha nem bocs, de tévedtem. Labirintusszerű ajtók előtt állsz, s úgy tűnik nincs kiút. De te tántoríthatatlan vagy, hiszen egyetlen testvéredről van szó. A játék első fele még eléggé gyermekesnek tűnik, de bevallom, hogy a közepétől a végéig kb. három napomba telt még Tom kollégámmal karöltve végigcsináltam. A játék második felét az is nehezíti, hogy 1 órád van a pálya teljesítésére, ami bizony elsőre nem fog sikerülni. Nem árt ha a játék alatt magad mellett tartasz egy papírt és egy ceruzát (lehet esetleg egy toll is), amennyiben valamelyik helyszínt fontosnak tartod, Piccasso-t megszégyenítő módon



lerajzolhatod. A játékhoz kapott színes kis könyvecske néhány oldalán, mellesleg megtalálod azokat a tárgyakat, melyeket össze kell gyűjtened. A játék phent készítői által megtervezett tárgyakat (gyufásdoboz, gyertyatartó, virág stb.) ne csak gyűjtögesd és nézd, hanem használd is. Ha már ezekről a phentagyú grafikusokról esett szó, meg kell hogy említem, valószínűleg az ebéd, vagy az éves szabadságuk előtt állt attak, esetleg a Coreldraw rejtelmével nincsenek tiszába, mivel a játék ugyan 3-D szerűen készült, de ha például a Grund Zero Texas-hoz hasonlítom, hát mit is mondjak? Talán túl elfogult vagyok a digitalizált játékok iránt, de azt hiszem, ezt a CD-t egy kicsit elkapkodták. A Misztikus Villát csak azoknak ajánlom, akik szeretik a megoldhatatlannak tűnő dolgokat, és némiképp könyítanak angolul. Ha van türelmed és szereted a fejtörő mázskálós játékokat, akkor ez a te játékod. Sok sikert!

Csiri





Újdonságok! Üdv mindenkinek! Az előző számban már megígértem, hogy folytatom a várhatóan megjelenő programok ismertetését. Akkor még tombolt a nyár, mindenki megérdemelt pihenését töltötte, így nem sok újdonság került piacra. Elérkezett az ősz, lassan hullani kezdenek a levelek, de a játékhullás reméljük hamarabb elérkezik. Most, hogy mindenki kipihenten érkezett vissza a nyaralásból, teljes erőbedobással álltak neki a fejlesztéseknek. Nézzük sorba miket ígérnek szegény újdonságra kiéhezett SEGA tulajdonosoknak. Rögön az elején egy Virgin érdekesség. Annyi idő után végre megérkezett a Jungle Book Mega Drive verziója. A Game Gear és a Master System változat sikere után méltán remélhetjük, nem okoz majd csalódást. Egy másik érdekesnek ígérkező játék a Vigintől, a Cannon Folder. Ez a program PC-s berkekben már sikert aratott, Mega Drive-ra novemberre jelenik meg, 24 küldetés, 72 pálya, már nem lehet rossz! Külföldi forrásokból arra lehet következtetni, hogy ez a szép őszi hónap lesz a legtermékenyebb ebben az évben. Hogy miért? Novemberben hat új játék kerül a boltok polcaira. Radical Rex (máskálós játék), Ecco The Dolphin 2 (The Tides of Time), Probotector (lövöldözés hegyek), Tiny Toons Adventure (ne essetek kétségbe, ez nem az amire gondoltok! Kosárlabda, foci és még sok más), Sparkster (Rocket Knight Adventure II), Cannon Folder (lásd fentebb), Boogerman (máskálós játék, tömény örülettel, humorral). Készül a Lethal Enforcers második része a Gun Fighter. Tökéletesebb grafika, érdekesebb pályák. Új dolognak számít a Mega Drive Mouse, amit ehhez a játékhoz lehet majd használni. Ugyan úgy mint az első része, megjelenik cartridge-on és CD-n is. A verekedős játékok kedvelőinek is jut újdonság idén ősszel. Megjelenésre vár a Clay Fighters című játék. Érdekessége, hogy mindenféle mutáns harcossal lehetünk (a hőembertől a halloweentők-ig). Hamarosan piacra kerül a Tazmania második része a Taz II, Escape From Mars alcímmel. Októberben adják ki az Urba Strike játékot, ami a Desert Strike, a Jungle Strike után a harmadik rész. Megjelenésre vár a Sylvester & Tweety Mega Drive verziója is. Itt a csúnya, gonosz macs keseríti csörike életét. Végül egy jó hír a Mega CD tulajdonosoknak. Megjelent végre a várva várt Mega Race. Egy szédületes autóverseny szédületes grafikával. Ennyit mára a technika és tudomány érdekességeiből, újdonságaiból. Legközelebb megpróbálok néhány információt beszerezni a SEGA 32 bites gépéről, és a szoftvekről.

-Tom-

- | | |
|----------------------------|-------------------|
| 1. Word Champions. S. 2 | 1. Road Runner |
| 2. Dune 2 | 2. Golden Axe |
| 3. Lost Vikings | 3. Jungle Book |
| 4. Puggsy | 4. Ace Of Aces |
| 5. Virtua Racing | 5. Lemmings |
| 6. NBA Jam | 6. GP Raider |
| 7. Mortal Kombat | 7. Chuck Rock |
| 8. Aladdin | 8. Out Run |
| 9. Corporacion | 9. World Games |
| 10. Super Street Fighter 2 | 10. Ghost Busters |

T2 - THE ARCAD GAME (MD):

Amikor megjelenik a képernyőn a 'PUSH START' felirat, nyomjuk meg mind a két kotrolpadon egyszerre a következő kombinációt: FEL, LE, BAL, JOBB, FEL, LE, BAL, JOBB. Most indítsuk el a játékot, majd az első pályán állítsuk meg. Utána nyomjuk meg egyszerre a 'B' és 'C' gombokat. Már is a következő pályára léphetünk.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (MD):

Pályaválasztás: Indítsuk el a játékot, majd a Konami logo-nál nyomjuk sorba C, B, B, A, A, A, B, C. Amikor megjelenik a főcímképernyő, nyomjuk meg a következő kombinációt: A, B, B, C, C, C, B, A. Indítsuk el a játékot START. Ekkor egy pályaválasztási lehetőséget kapunk.

MORTAL KOMBAT II (MD):

LIU KANG: Lövés: előre, el., alsó vagy felső ütés
Repülő rúgás: el., el., felső rúgás
Bicikli: 4 másodpercig nyomvatartani az alsó rúgást, majd elengedni
Levegőben lövés: urgás közbeni lövés
Kivégzés: 1. védekezés + hátra körözni
2. le, el., hátr., hátr., felső rúgás
Híd: hátr., el., el., alsó rúgás
Babality: le, le, el., hátr. alsó rúgás
Friendship: el., hátr., hátr., hátr. alsó rúgás

- | | |
|------------------------------|---------------------|
| 1. Jungle Book | 1. Tomcat Alley |
| 2. Ecco The Dolphin | 2. Double Switch |
| 3. Super Monaco GP 2 | 3. Mystery Mainson |
| 4. Desert Strike | 4. Lethal Enforcers |
| 5. Street Of Rage II. | 5. Jurassic Park |
| 6. Taz Mania | 6. Grund Zero Texas |
| 7. Tom & Jerry The Movis | 7. Thunder Hawk |
| 8. Sonic Chaos | 8. Mortal Kombat |
| 9. Mickey Mouse Land Of Ill. | 9. Sewer Shark |
| 10. Donald Duck | 10. Dune |

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



2C Kft.
Novotrade

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II.	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Araink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladónak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek

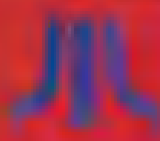
TV-játékok

Szakkönyvek

Szoftverek

Kiegészítők

SEGA



ACCOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft	Monitorok	
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft	Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft	14" SVGA color Daewoo vagy Axion (1024x768,0.28)	23920 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft	Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft	14" SVGA color Daewoo (1024x768,0.28,LR)	26800 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft	Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft	14" SVGA color Daewoo (1024x768,0.28,LR,NI)	28892 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft	Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft	15" SVGA color Daewoo (1280x1024,LR,NI,DIG)	39280 Ft
Commodore Amiga CD ²² + 2 játék	31992 Ft	Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft	17" SVGA color Daewoo 1280x1024,0.28,LR,NI,DIG)	89600 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft	Mouse Pad	200 Ft	21" SVGA color Daewoo 1280x1024,0.28,LR,NI,DIG)	208000 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	151920 Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2000 Ft	I/O kártyák	
Commodore 1084s monitor	31992 Ft	Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1112 Ft
Microvitec Msc.1438 mon.(A, PC SVGA)	55992 Ft	Midi Amiga Interface	2800 Ft	IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	2080 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft	Handscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft	Realtek VGA kártya 512 kB RAM	3088 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft	Trident 9000C VGA 512 kB RAM	3760 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft	Sound Enhancer Amigához	1992 Ft	Trident 8900D VGA 0 MB RAM	2640 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft	1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft	S3 VGA 1 MB, VESA	9520 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft	2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft	ET4000AX VGA 1 MB, VESA	11240 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft	Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft	Tomahawk VGA 1 MB, VESA	11360 Ft
Commodore datasette	2792 Ft			Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	15360 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft	Quickshot Joystickok 25 féle típusban		RAMok, winchesterek	
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft			414256 DIP 70ns	544 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft	PC árak:		256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1292/3552/14992 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	39192 Ft			4 MB SIMM 70 ns 36 bit	15680 Ft
SEGA MegaCD II. + 1 CD játék	31992 Ft	Alaplapok		8 MB SIMM 60 ns 36 bit	32080 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft	386DX-40 MHz 128 Kb cache (CHIP,AMI)	9992 Ft	16 MB SIMM 60 ns 36 bit	63992 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft	486SLC-33MHz 64Kb c. (ETEQ,IBM OEM)	9800 Ft	210/ 270/ 420 MB hard disk	18880,22240,23992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft	486DLC-40 MHz 128 Kb c. (OPTI,AMI)	12800 Ft	520/ 1800/ 2100 MB hard disk	31992,129992,149992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600+-ba	6392 Ft		9240 Ft		
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft	Processzorok		Creative Labs termékek	
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft	486DX-33 MHz processzor	CYRIX 14680 Ft	SB 2.0/ SB PRO2/ SB 16 Value	5992,10280,13520 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft		AMD 17992 Ft	SB 16 MC/ SB 32 AVE	16880,37840 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft		INTEL 23992 Ft	Hangfalak	660,2400,11200 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft	486DX-40 MHz processzor	CYRIX 14640 Ft		
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft		AMD 18080 Ft	Most érkezett:	
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft	486DX2-50 MHz processzor	CYRIX 18200 Ft	Gravis Ultra Sound/ GUS Max	18992,28992 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft		AMD 23500 Ft	Processzor hűtőborda + ventilátor	696 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft		INTEL 25360 Ft	Mono kézi scanner 256 szürke	11280 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft	486DX2-66 MHz processzor	CYRIX 23992 Ft	Eredeti Microsoft OEM mouse	3520 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft		AMD 22992 Ft		
Wonderline 5 25" DSHD lemez	261 Ft		INTEL 26800 Ft	Zoltrix FAX-Modem kártyák	
Polaroid 3 5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft	486DX4-100 MHz processzor	INTEL 68992 Ft	Fax/modem 24/ 48/ 96 belső + sw	4400 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft			Fax/modem 14400 belső/külső + sw	13680,19680 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft			Fax/modem 28800 belső + sw	24600 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" AXION SVGA color, 512 kB VGA kártya				
			210MB	270 MB	420 MB	210 MB	270 MB	420 MB	520 MB	720 MB
A386SX-40 MHz	128k c	2 MB RAM	56.768	60.088	61.840	71.608	74.968	76.720	84.720	111.128
A386DX-40 MHz	64 k c	4 MB RAM	66.896	70.256	72.008	81.776	85.136	86.888	94.888	121.296
C486SLC-33 MHz	128 k c	2 MB RAM	59.600	62.960	64.712	74.480	77.840	79.592	87.592	114.000
C486DLC-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	69.704	73.064	74.816	84.584	87.944	89.696	97.696	124.104
C486DX-33 MHz	256 k c	4 MB RAM	80.824	84.184	85.936	95.704	99.064	100.816	108.816	135.224
C486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	81.904	85.264	87.016	96.784	100.144	101.896	109.896	136.304
C486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	84.344	87.704	89.456	99.224	102.584	104.336	112.336	138.744
A486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	90.136	93.496	95.248	105.016	108.376	110.128	118.128	144.536
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	145.168	148.528	150.280	160.048	163.408	165.160	173.160	199.568

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165 vagy Tel: 06-30-410-500

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

AKCIÓ

Panasonic CD-ROM dupla sebesség, vezérlővel
17.120 Ft

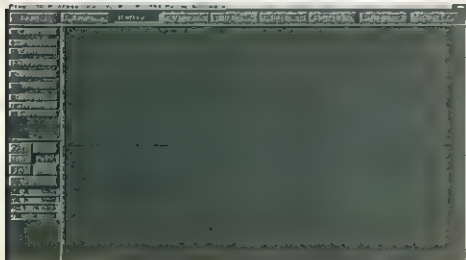
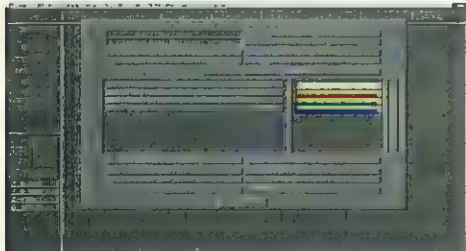
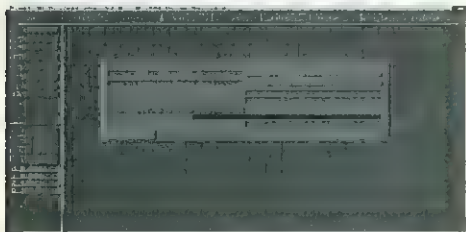
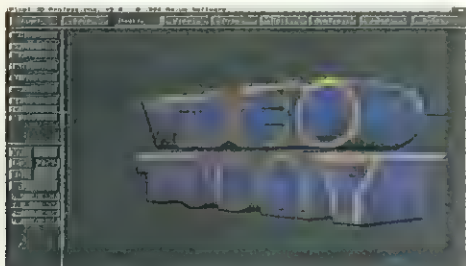
**Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program**

PixPro 2

Jobb, szebb, gyorsabb

Az amerikai Axiom Software immár sokadik éve fejleszti a Pixel 3D, később Pixel 3D Professional nevet viselő szoftverét, amely nélkülözhetetlen segédeszköz a 3D-vel foglalkozók számára. A PixPro képes BitMap-es felépítésű képek 3D-s objektummá konvertálására. Ez különösen előny az olyan animációknál, ahol egy-egy cég logóját kell életre kelteni. A Síkbeli rajzból egyszerűen nyújtással képezhetünk térbeli alakzatot, hasznos hogy megadhatunk élettörést (Beveling). Ez a funkció meglehetősen fejlett: az élettörés alakját az ún. "Router Bit" segítségével definiálhatjuk amely nem más mint egy tetszőlegesen megrajolt görbe.

A program felhasználói felülete nagyon barátságos, a 2.0-ás változat feltűnően ha-



sonlít a LightWave-re.

Érdekes funkció a Simítás (Smoothing). Ha nem vagyunk elégedettek a a térbeli alakzat íves részeivel, akkor ezeket tovább finomíthatjuk a programmal. A 2.0-ás PixProban megadhatjuk, hogy ezeket az íveket a program úgy igazítsa, mintha a kontúr egy spline alapú görbe lenne.

Az új program segítségével tökéletesen urai lehetünk a felületi beállításoknak. A felületek színét, árnyalási módját is megadhatjuk, sőt az egyik fájl formátumról a másikra konvertálás közben sem vesznek el ezek az információk.

Apropó 3D-s fájlformátumok, a következőket ismeri a Pixpro: LightWave (object, scene), Imagine, Turbo Silver, Sculpt 3D/4D, Caligari, Draw 4D/Pro, Aladdin, 3D Professional, DXF AutoCAD, 3D Studio, Wavefront, VideoScape (ascii, binary), Digital Arts.

Természetesen ezek közül bármelyik formában tölthetünk/menthetünk így akár programok közötti konvertálásra is kiválóan használható az új Pixel 3D. Lehetőség van PostScript grafikák betöltésére is, beleértve a Type 1-es betűkészleteket is.

Ínyenceknek való a 3D festés (3D Painting) szerkesztési mód. A perspektivikus képen az előre beállított felületi tulajdonságokat "ráfesthetjük" - a kurzor felület előtt mozgatásával hozzárendelhetjük - az objektum egyes részeihez.

RoboCop TV 3D

de nem stúdió

A Robotzsarut is elérte végszete - a népszerű mozifilmből TV sorozat készült, nem is akármilyen! A vizuális effektek kizárólag Amigán készültek, rengeteg a 3D-s animáció s ezek természetesen mind a LightWave-t dicsérik. Az effektekért felelős csapat vezetője - Lee Wilson meghívta a LightWave alkotóját Allen Hastings-et egy kis premier előtti házi bemutatóra és mindenki meglegésére a Allen nem volt képes felfedezni a LightWave-el készült részleteket - annyira jól sikerült összeilleszteni az videofelvételeket a 3D-s grafikával.

A filmekben Robotzsaru a legnagyobb jelenetekben sokszor mint LightWave tárgy jelenik meg. A csapat munkájával mindenki elégedett volt, sőt a lelkes Amigás társulat saját ötleteket is kidolgozott az eredeti forgatókönyvhöz képest, és ezek némelyike olyan jól sikerült, hogy a végleges film-sorozatban is helyet kapott.

A Project-en több Amiga 4000-es dolgozott Warp Engine gyorsítókártyával. A grafikus kártyák közül GVP EGS Spectrum, Picasso II segítette az alkotók munkáját SpectraPaint szoftverrel. Természetesen azért a LightWave leképzés gyorsítására egy legendás híru Video Toaster Screamer-t is beszerzett társaság.

SParks

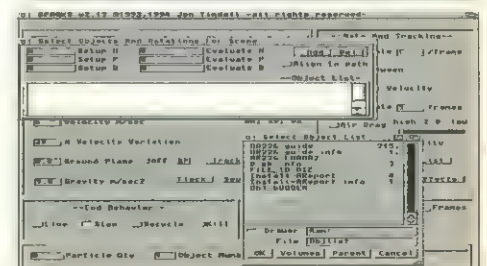
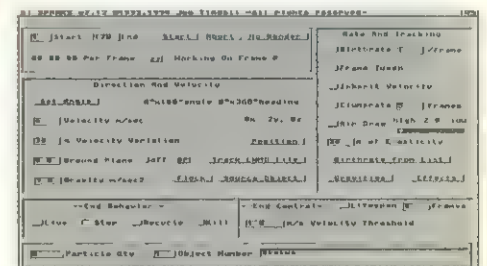
version 2.13

Az amerikai Jon Tindall programozó és 3D rajongó megelégedte, hogy kedvenc programja a LightWave nem képes valóság-hű mozgások automatikus beállítására.

Így született a Sparks amely nem más mint egy részecske (Particle) animációs modul. Definíálniunk kell a testek tulajdonságait amelyek fontosak a mozgások kiszámításához, a kezdeti állapotot és a Sparks létrehozza a scene fájlt, amelyben a korrekt mozgások vannak. A scene fájlok érdekesen festenek: minden tárgynak minden egyes képkockában kulcsfázisa van.

Így utólag a LightWave-ből nemigen lehet megváltoztatni a mozgásokat - a Sparks viszont meglehetősen komótosan dolgozza ki a mozgásokat.

MetroGrafx 625. Newton drv. Lake Orion Mi. 48362. Tel.: 810-693-5134



Marinov 'Gaborca' Gábor

Bevezető

Tudjátok mit, játszottunk egy kis de ja vu-t. Amit majd a hírek elején olvasni fogtok, azt már előre elolvashatjátok. Tehát itt az ősz, élénkül a számítógépes világ stb., stb., stb. Egyébként sziasztok, a nevem B. Tóth L... szóval a Káosz bácsinak nem is kell már bemutatkoznia, rossz pénz nem vész el, legfeljebb átalakul... részvénytársasággá (*Ez most nagyon rossz poén volt, bocs - LC*). Mielőtt bármi is elkezdődne - ami késik, nem múlik - szeretném véleményemet nyilvánítani általában a mikroszámítógépes lapok "pártatlanságáról". Itt van példának okáért az Ishar 3. Nemrég kaptam meg UHU barátunktól az ST-s verziót, s szó ami szó, le voltam nyűgözve az eredménnyel, a játék nemcsak nagyon játszhatóra, élvezetesre sikerült, hanem pl. a grafika is nagyon látványos lett. Minden dicséret a Silmarils-nak, igazán remek lett (*sőt!! - LC*). Nem akarok elfogult lenni (*Hé, ne tessék ott a háttérben fuldokolni!! - LC*), de láttam már mást is, mint 80x86-ost. Erre az egyik újság a sok közül mit ír a szoftver tesztelése



mellé, na mit? Aki esetleg nem jött volna rá, annak megsúgom: PC, PC-CD. Máshol láttam már Amigát is feltüntetve, de biztosan letört volna a karja, ha odaírja, hogy ST vagy Atari. Ezt az esetet nem csak az Ishar 3-nál tapasztaltam, találkoztam ilyenekkel más, jobb sorsra érdemesebb szoftver esetében is. Hogy mi jött rám, hogy így kipanaszkodtam magam? Talán a serdülőkor egy maradványa... Legyen itt vigasztalásul néhány originál pic (*Made by UHU - LC*). Akkor kezdődjön a vigaszság, meg minden...

Lord Chaos alias Low Cost

HÍREK

Hát igen, a nyárnak vége, itt az ősz és vele együtt a számítógépes élet megélénkülése, ami a hírek, események megszorodását is magával vonja. A mostani hírcsokor tulajdonképpen ennek az előfutára, ezúttal is Mempo-histo tolmácsolásában.



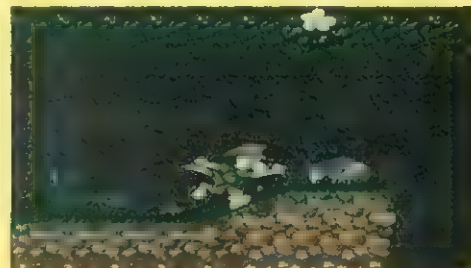
Az első hír magától az Ataritól és az atariktól, azaz a számítógépes vonalról szól. A nem Intel alapú mikroszámítógépes piac hanyatlása az anyacégnél is felvetette a kérdést, érdekes-e még az évek óta veszteséget termelő számítógépes vonalat tovább életben tartani. Nos, a bejelentés azt hiszem mindannyiunkat megnyugtathat, miszerint az Atari hivatalos álláspontja erről a következő: a piac igényeinek megfelelően gyártja és támogatja a Falcon030-t a jelenleg ismert konfigurációkban, ezenkívül fontolóra veszi Jaguar chipseten alapuló számítógépek kifejlesztését.

- Még júniusban jelentette be Sam Tramiel, az Atari Corp. igazgatója, hogy a C-LAB GmbH, a Steinberg nagy ellenfele megvette az Ataritól a Falcon030 licenzét abból a célból, hogy professzionális zenei munkálmást fejlesszen belőle.

- Nemrég jelentették be a NVDI legújabb, 3.0-s verzióját, amely (*végre - LC*) tökéletesen támogatja a SpeedoGDOS-t, ezen keresztül a Speedo és TrueType fontokat.



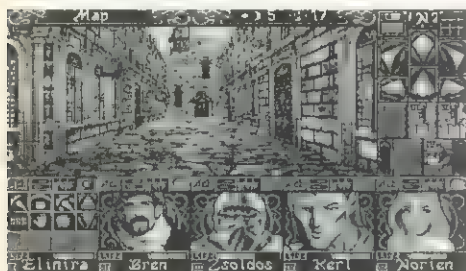
- Egy új gyorsító kártya jelent meg Falconhoz, a Speed Resolution Card, amely 40 MHz-re gyorsítja fel a '030-at. A kártyához tartozik 1 processzor hűtő, és a matkoprót, ill. a DSP-t. Ez még nem is lenne újdonság a többi kártyához képest, az már viszont igen, hogy a kártya a Falcon videoproci órajelét is megemeli. A Benchmark teszteremények szerint a kártyával 45 %-os teljesítmény növekedést érhetünk el mind a processzornál, mind az I/O átvitelnél. Inkompatibilitási problémák eddig még nem jelentkeztek. A Compo bejelentette a SpeedoGDOS 5.0-t, amely az Atari Corp. közreműködésével készült el. A SpeedoGDOS lehetővé teszi, hogy a TOS alapú gépekre készült GEM alkalmazások skálálható vektorfontokat használjanak. A SpeedoGDOS 5.0-s verziója támogatja a Bitstream Speedo, a PostScript Type 1, és a Windows TrueType fontok használatát. A SpeedoGDOS tartalmazza a



legismertebb nyomtatók driverét, és egy sor új színes nyomtató driverét, köztük a LaserJet 4-et is. A Compo Software megjelentetett továbbá két speciális Bitstream fontgyűjteményt a Font Pack Gold-ot és a Font Pack Office-t, amelyek használhatóak a SpeedoGDOS 4.x, 5.x verzióval, ill. a That's Write 3-mal. Mindkét gyűjtemény 100 fontot tartalmaz.

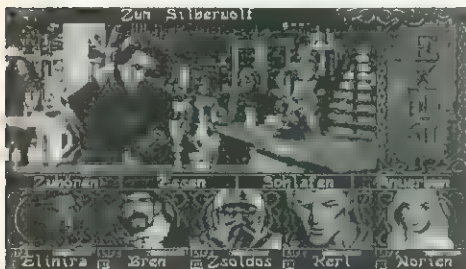
- Az USA Energiaügyi Minisztériuma által alapított Argonne Nemzeti Laboratórium kutatói tanulmányozzák az Atari Jaguar technológia felhasználását, az ún. DAMA project részeként. Ezzel a lépéssel az a céljuk, hogy jobb és szélesebb legyen a számítógépes információs hálózatokhoz való hozzáférés. Egyes gyártók, pl. az Atari jelentős sikert értek el a számítógépek közti ún. vizuális kapcsolat létrehozásában, amelyek könnyű bejutást jelentenek az információs hálózatokba. Mivel a

kiskereskedőknek és cégeknek nincs idejük számítógépes rendszerek megtanulásával bajlódni, ezért a DAMA project ezen kis cégek részére keres új utakat ahhoz, hogy fel tudják használni a nagy cégek által elektronikus úton terjesztett információkat.



A Jaguar technológia azon képességével, miszerint az adott tárgyat képes leíróállományából nagy feldolgozási sebességgel megjeleníteni, és alacsony árával párosulva, az új interface koncepciók felfedezésének motorjává teszi. Az egyik felhasználási terület a marketing, ahol a kiskereskedők megtekinthetik pl. a divattervezők munkáit egy otthoni rendszer segítségével.

Mephisto



GemDOS

Ühm... szóval... izé... rám jött a lelkiismeretfurdalás, szó ami szó, a programozói rovat enyhén szólva el lett hanyagolva Mesterem vezeklésül kijelölte az Atari oldalak továbbvitelét, és én vállaltam a büntetésem. Akkor íme a Gemdos folytatása:

Fdup (Gemdos 68) - file handle-jének duplikálása

p0 (W) - a file handle-je

e (W) - hiba esetén negatív (-35/-37)

Dgetpath (Gemdos 71) - az aktuális útvonal lekérése

p0 (W) - logikai drive száma

(0 = A, 1 = B, 2 = C, ...)

p1 (L) - a puffer kezdőcíme, ahol letárolásra kerül az útvonal

e (W) - hiba esetén negatív (-46)

Malloc (Gemdos 72) - memóriablokk foglalása / maximális szabad memória lekérése (mj.: ez a standard...)

p0 (L) - a foglalandó blokk mérete / 0

e (L) - a lefoglalt blokk kezdőcíme

(hiba esetén 0) / a szabad memória mérete

Mfree (Gemdos 73) - a Malloc-kal lefoglalt blokk felszabadítása

p0 (L) - a blokk kezdőcíme

Mshrink (Gemdos 74) - memóriafoglalás (mj.: csak a programunk betöltődése után használjuk egyszer, akkor viszont kötelező!)

p0 (L) - a blokk mérete

p1 (L) - a blokk kezdőcíme (a Basepage címe esetünkben, róla később...)

e (W) - hiba esetén negatív (-40/-67)

Pexec (Gemdos 75) - program betöltése/beindítása

p0 (L) - a be-/elindítandó prg "környezet"-útvonalának kezdőcíme

p1 (L) - a prg command line-jának kezdőcíme

p2 (L) - a prg file neve/Basepage-ének kezdőcíme

p3 (W) - mód:

0 = a prg betöltése és beindítása

3 = a prg betöltése, a Basepage címet kapjuk meg

4 = a prg beindítása (p2 = a prg Basepage-ének címe)

5 = új Basepage megadása (p2 = az új Basepage címe)

e (L) - a Basepage címe (mód 3,5) / a prg visszatérő értéke (mód 0,4) hiba esetén negatív (-32/-33/-39/-66)

Pterm (Gemdos 76) - program futásának befejezése

p0 (W) - visszatérő érték

Fsfirst (Gemdos 78) - file/alkönyvtár keresése (mj.: evvel tudjuk a keresést elkezdeni, folytatni az Fsnext-tel lehet)

p0 (W) - a keresendő "dolog" attribútuma (file/folder/...lásd: Fattrib (GURU 94/4))

p1 (L) - a keresendő "dolog neve" *-kal és ?-kel tűzdelve (pl.: "chs*.txt")

e (L) - a "dolog" DTA-jának (struktúramicsoda) címe, hiba esetén -33/-49

(lásd még: Getdta/Setdta)

Fsnext (Gemdos 79) - a keresés folytatása (mj.: minden fsnext alkalmával megkapjuk a köv. cuccot)

e (L) - a következő "cucc" DTA-ja, egyébként -49 (nincs több)

Frename (Gemdos 86) - file átnevezése

p0 (L) - a file régi neve

p1 (L) - a file új neve

p2 (W) - 0

e (W) - hiba esetén -34/-36/-48

Végre vége... béka, izé béke poraira, legközelebb a rendszerváltozók izgalmas világa kerül terítékre...

logout

GemView 3.2

4. rész

Egy file betöltése esetén a program mindig egy ún. ablakban jelenteti meg a látni kívánt dolgot. Ez a tény önmagában még nem is lenne annyira érdekes, ha nem találkoznánk itt is (minden ablakon belül) egy újabb drop-down menüvel, ahol ráadásul a különböző file-okhoz (raster image, metafile, text file, hexdump, resource file) különböző menüsorok tartoznak.

Lássuk először, hogyan néz ki egy ilyen **Window** menü rasztergrafikák esetében:

Window: ablak

Fullscreen: egészképernyős megjelenítés

Iconify: a kép ikonizálása

Reload: az aktuális kép újbóli betöltése (arra az esetre ha elszabtuk volna...)

Pic.Size: képméret

Half: felére kicsinyíti a képet (összesen háromszor lehet)

Double: kétszeres nagyítás (max. két alkalommal)

Original: az eredeti méret visszaállítása

Options: opciók

Global: általános beállítások

Saving Picture: a kimentendő kép színeinek (Mono, Color, TC) és kiterjesztésének megadása, ill. a mentés elvégzése

Zoom: (X): ... (Y): ...: a kép méretének meghatározása

Relatív: százalékosan (eredetileg 100 %)

Abszolút: vagy a kívánt felbontás beírásával

LOAD HEX: betölti az állományt, s hexadecimálisan kiírja azt

Do not Show: a képet nem jeleníti meg a konvertáláshoz

Fullscreen: a grafika mérete itt is átalítható

Zooming/Repeation: "zúmolás"/ismétlés

Reload: az eredeti kép visszatöltése (undo funkció)

Raster: átlépés a Raster menüponthoz

Raster: a grafikához tartozó értékek

Brighten: ...%: a fényesség meghatározása (eredetileg 100 %)

Rotate: ...: az elforgatás beállítása fokokban megadva

Colors: ...: a használható színek száma

Clipping: X,Y,W,H: a kivágott képrészletre vonatkozó adatok;

(X, Y): a kezdőpont koordinátái (bal felső sarok),

(W, H): a végpont koordinátái (jobb alsó sarok)

No Dithering, Color-Dithering: szín-átalakítás (lásd a 3. részt!)

Reload: az eredeti kép visszatöltése

Global: átlépés a Global menüponthoz

TrueColor: egy legfeljebb 256 színű kép palettáját TrueColorra alakítja át

Invert: a kép invertálása (a negatívját kapjuk)

Rotate -90°: forgatás 90 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba

Rotate +90°: forgatás 90 fokkal az óramutató járásával megegyező irányba

Bright -5%: a fényesség mértékének csökkentése 5%-kal

Bright +5%: a fényesség mértékének növelése 5%-kal

Extern: külső egységek

Save: a pic kimentése megadott kiterjesztéssel

Print: a kép nyomtatása

Modul: külső modulok használata

Bitmap double: kétszeres nagyítás

Bitmap half: felére kicsinyítés

Horizont. double: vízszintes kétszerezés

Horizont. flip: vízszintes tükrözés

Horizont. half: vízszintes felezés

Vertical double: függőleges kétszerezés

Vertical flip: függőleges tükrözés

Vertical half: függőleges felezés

Send xAcc: a file átküldése egy másik programba vagy accessoryba

Colors: színek

Take Colors: a kép pillanatnyi paletta-beállításának elfogadása (csak ha az Extra menü Color Reset opciója ki van kapcsolva), ez lehetővé teszi például azt, hogy az egyik kép színét átadjuk egy másiknak

Color Map: az aktuális kép palettájának megtekintése, ill. ennek átállítása a szokásos RGB összetevőkkel

Color Scale: az alapszínek átállítása

Red: vörös

Green: zöld

Blue: kék

Reset: az eredeti állapot visszaállítása

Dither: szín-átalakítás (lásd a 3. részt!) Floyd-St., JN-Dither, Stucki, Halftone, Quickdither

HexDump/ASCII-Text: egy új ablakot nyit meg, s megjelenti benne az aktuális képfilet hexában, ill. ASCII-ben

GEM Metafile-ok (vektorgrafikák) esetében:

Window: ablak

Window Fit: oda-vissza váltás a teljes ablakot kihasználó, ill. a normális képmegjelenítés között

Iconify: ikonizálás

Reload: visszatöltés

Pic.Size: képméret

Half: felére kicsinyítés (korlátlanul)

Double: kétszeres nagyítás (korlátlanul)

Original: eredeti méret

Pages: oldalak (többoldalas metafile-oknál)

Prev Page: az előző oldal megjelenítése

Next Page: a következő oldal megjelenítése

Options: opciók

Global: általános beállítások (ld. feljebb!)

Raster: egy új ablakban a vektorgrafikát raszterre alakítja át

Output options: kimenő opciók

Transfer TEXT: a képen található szövegeket is átalakítja raszterre

Transfer PATTERN: a színezéseket (fillezéseket) is átalakítja

SOLID PATTERN: csak abban az esetben használatos, ha a Transfer PATTERN kikapcsolva van; itt állítható be, hogy csak körvonalas vagy fillezett legyen-e a grafika

Preset clip rect: ajánlatos ezt mindig bekapcsolva hagyni!

HexDump/ASCII-Text: a file megtekintése hexa vagy ASCII módban

Text és HexDump file-oknál:

Window: ablak

Iconify: ikonizálás

Reload: visszatöltés

Font Size: a karakterek mérete

Smaller: kisebb

Greater: nagyobb

Standard: szabvány

Font Select: karakterkészlet választás

HexDump/ASCII-Text: a file megtekintése hexa vagy ASCII módban

Resource file-oknál:

Window: ablak

Iconify: ikonizálás

Reload: visszatöltés

Select Tree: lépkedés az ágrajzban

Prev Tree: visszalép egyet az ágrajzban

Next Tree: előrelép egyet az ágrajzban

First Tree: lépés az első ágra

Raster: egy új ablakban az RSC file tartalmát rasztergrafikává alakítja át

HexDump/ASCII-Text: a file megtekintése hexa vagy ASCII módban

Végül pedig egy közérdekű tartalms információ: egyre többen érdeklődnek lemezűségünk folytatásával kapcsolatban, s ezért kötelességemnek érzem, hogy válaszoljak ezzel kapcsolatban: "A COMA nem vész el, csak átalakul", vagyis amint ismét összegyűlik kellő mennyiségű anyag, lesz nyolcadik szám is... Ehhez viszont mindenképpen az Olvasók segítségét várjuk!!!

Legközelebb is lesz "Drágakő-Nézegető"! (Ugh! - Lord Chaos) Stay tuned!

Greg

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

E havi számunkban folytatjuk az Amiga felhasználói felületével kapcsolatos forráslisták közlését. Ez alkalommal egy picit módosítottam az előző számunkban megjelent listán, az ellipszisek rajzolása helyett ugyanarra az ablakra kirakunk egy gadget-et, s az ablak lezárását, illetve a gomb lenyomását külön figyeljük. A rutin használja a 2.0-s rendszertől élő gadtools szolgáltatásait. Az Amiga operációs rendszerének fejlesztői is hamar felfigyeltek az intuition gadget-kezeléssel kapcsolatos hiányosságokra, s létrehozták a gadtools library-t. A gadtools library rutinjait egy újabb szintként tudjuk elképzelni az intuition felett, amely helyettünk fogja kezelni az intuition egyébként meglehetősen nehézkes rutinjait. A gadtools-szal együtt egy halom újabb gadget osztály is megjelent, figyelembe véve a rendszer alá fejlesztő igényeit. Ezeket minden Amiga felhasználó nap mint nap láthatja, kezelésük dokumentálva van, ezért itt nem vesztegetünk több szót rájuk. A hely rohamosan fogy, rá kell térjek a forráslista ismertetésére.

A szükséges könyvtárak, ill. az új screen megnyitása után elkérünk a GetVisualInfo függvény meghívásával tudatjuk a gadtools-szal, hogy vajon miféle képernyőre akarjuk az ő gadget-jét helyezni. A GetVisualInfo visszaad egy pointer-t a VisualInfo struktúrára, ami a gadtools sajátja. A CreateContext függvénnyel csinálunk egy láthatatlan, kiválaszthatatlan gadget-et, amelyre majd a többi gadget-et fogjuk felütni. A CreateGadgetA az adott NewGadget struktúra alapján elkészíti a kívánt gombot, majd hozzáfűzi az előbb készített láthatatlan gadgethez. Ezek után visszaad egy pointer-t az új gombra, amelyet egy következő gadget készítésénél használhatnánk fel, de jelenleg nincs szükség rá. Megnyitjuk az ablakot, majd a RefreshWindow függvénnyel utasítjuk a gadtools-t, hogy a szükséges frissítéseket végezze el az ablakban található gadget-eken.

Az előző forráslistához képest változás, hogy az ablak portját is a gadtools-on át kell figyeljük. Ez azért szükséges, mert egy gadtools gadget esetleg több intuition gadget-ből áll, s a gadtools-nak nálunk hamarabb kell tudnia, ha a felhasználó "hozzányúlt" egy ilyen alap gadget-hez. Ha valaki az exec-en át figyeli a gadget-eket, azt figyelheti meg, hogy az összetettebb gadtools osztályok (mint például egy cycle gadget) nem működnek.

Lap alja, záróra, nincs több helyem...

Prunoki, az ács

```
incdir include:

include lvo3.0/exec.lib.i
include lvo3.0/intuition.lib.i
include lvo3.0/gadtools.lib.i
include intuition/intuition.i
include libraries/gadtools.i
```

```
TRJE      equ     1

s         move.l  4,w,a6
         lea      BASE(pc),a5
         move.l  a7,stackp

         lea      IntName(a5),a1
         jsr      LVOOldOpenLibrary(a6)
         move.l  d0,IntBase(a5)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         lea      GadName(a5),a1
         jsr      LVOOldOpenLibrary(a6)
         move.l  d0,adBase(a6)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         move.l  IntBase(a5),a6
         sub.l    a0,a0
         lea      ScreenTags(pc),a1
         jsr      LVOOpenScreenTagList(a6)
         move.l  d0,spointer(a5)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         move.l  GadBase(a5),a6
         move.l  spointer(a5),a0
         sub.l    a1,a1
         jsr      LVOLGetVisualInfoA(a6)
         move.l  d0,visualinfo(a5)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         lea      gadgettag(pc),a0
         jsr      LVOLCreateContext(a6)
         move.l  d0,context(a5)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         move.l  $BUTTON_KIND,d0
         move.l  context(a5),a0
         lea      NewGadget(pc),a1
         move.l  visualinfo(a5),
             gng VisualInfo(a1)
         sub.l    a2,a2
         jsr      LVOLCreateGadgetA(a6)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         move.l  IntBase(a5),a6
         move.l  spointer(a5),screenptag
         sub.l    a0,a0
         lea      WindowTags(pc),a1
         jsr      LVOOpenWindowTagList(a6)
         move.l  d0,wpointer(a5)
         tst.l    d0
         beq.w    Error

         move.l  GadBase(a5),a6
         move.l  wpointer(a5),a0
         sub.l    a1,a1
         jsr      LVOLGetRefreshWindow(a6)

GetMsg    move.l  GadBase(a5),a6
         move.l  wpointer(a5),a0
         move.l  wd UserPort(a0),a0
         move.l  a0,a4
         jsr      LVOLGetIMsg(a6)
         tst.l    d0
         beq.s    GotMsg
         move.l  a4,a0
         move.l  4,w,a6
         jsr      LVOLWaitPort(a6)
         bra.s    GetMsg

GotMsg    move.l  a0,a1
         move.l  1m Class(a1),d7
         move.l  GadBase(a5),a6
         jsr      LVOLReplyIMsg(a6)

         cmp.l    $IDCMP_GADGETUP,d7
         beq.s    window
         move.l  IntBase(a5),a6
         move.l  spointer(a5),a0
         jsr      LVOLDisplayLoop(a6)
         bra.s    GetMsg

window    cmp.l    $IDCMP_CLOSEWINDOW,d7
         bne.s    GetMsg

         bsr      ShutDown
         rts

ShutDown tst.l    gadgettag
         beq.s    nogadgets
         move.l  IntBase(a5),a6
         move.l  wpointer(a5),a0
         move.l  gadgettag(pc),a1
         moveq   #1,d0
         jsr      LVOLRemoveGList(a6)

nogadgets tst.l    wpointer(a5)
         beq.s    nowindow
         move.l  wpointer(a5),a0
         move.l  IntBase(a5),a6
         jsr      LVOLCloseWindow(a6)

nowindow  tst.l    gadgettag
         beq.s    nogadgets2
         move.l  GadBase(a5),a6
         move.l  gadgettag(pc),a0
         jsr      LVOLFreeGadgets(a6)
         move.l  visualinfo(a5),a0
         jsr      LVOLFreeVisualInfo(a6)

nogadgets2 tst.l    spointer(a5)
         beq.s    noscreen
         move.l  spointer(a5),a0
         move.l  IntBase(a5),a6
         jsr      LVOLCloseScreen(a6)

noscreen  tst.l    IntBase(a5)
         beq.s    noint
         move.l  IntBase(a5),a1
         move.l  4,w,a6
         jsr      LVOLCloseLibrary(a6)
         rts

Error      bsr      ShutDown
         move.l  stackp,a7
         rts

;=====
ScreenTags dc.l    SA Width, STDSCREENWIDTH
         dc.l    SA Height, STDSCREENHEIGHT
         dc.l    SA Depth, 3
         dc.l    SA DisplayID, HIRES KEY
         dc.l    SA Title, ScreenTitle
         dc.l    SA Type, CUSTOMSCREEN
         dc.l    SA Pens, Minimal
         dc.l    TAG DONE
ScreenTitle dc.b    "OwnScreen",0
Minimal    dc.w    -1
WindowTags dc.l    WA Left,50
         dc.l    WA Top,58
         dc.l    WA InnerWidth,130
         dc.l    WA InnerHeight,100
         dc.l    WA DragBar,TRUE
         dc.l    WA DepthGadget,TRUE
         dc.l    WA CloseGadget,TRUE
         dc.l    WA CustomScreen
screenptag dc.l    0
         dc.l    WA Gadgets
gadgettag  dc.l    0
         dc.l    WA SmartRefresh,TRUE
         dc.l    WA Title, WindowTitle
         dc.l    WA_IDCMP, IDCMP_CLOSEWINDOW !
             IDCMP_GADGETUP
NewGadget  dc.l    TAG DONE
         dc.w    31,26,74,13
         dc.l    ButtonText
         dc.l    FontAttr
         dc.w    0
         dc.l    PLACETEXT BELOW
         dc.l    0
         dc.l    0
ButtonText dc.b    "Quit",0
FontAttr   even
         dc.l    FontName
         dc.w    8
         dc.b    0,541
FontName    dc.b    "kopaz.font",0
WindowTitle dc.b    "ownwindow",0

stackp     even
         dc.l    0

BASE        OFFSET 0
IntName     dc.b    "intuition.library",0
GadName     dc.b    "gadtools.library",0

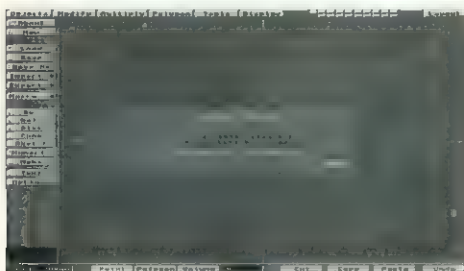
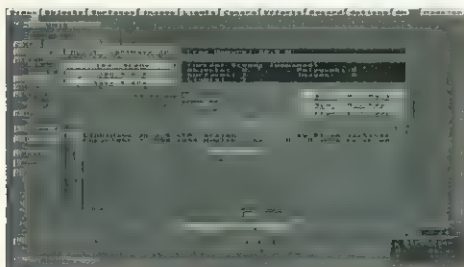
IntBase     dc.l    0
GadBase     dc.l    0
GadBase     dc.l    0
VisualInfo  dc.l    0
context     dc.l    0
spointer    dc.l    0
wpointer    dc.l    0
ENDOFF
```

Ul.: ha valakit az Amiga rendszere bővebben érdekel, keresse valamikor a Computer Karácsony környékén az Aurum DTP Stúdió gondozásában megjelenő, a témával kezdők számára is kimerítően foglalkozó könyvet.

HÍREK

LightWave Semmi extra

Megjelent a LightWave 3.5-ös verziója, ahogyan az előző GURU is jelezte a közelgő eseményt. Az előzőleg ismertett 3.2-es tesztverzióhoz képest nem számolhatunk be semmilyen lényeges újdonságról. Elmaradtak a várva várt Plug-in textúrák és felület beállításhoz tartozó



gyorsleképzés. A Layout és a modeler is immár különálló, önmagában is futtatható fájl - így végre az Amiga hagyományaihoz híven tetszőleges számú LightWave-et elindíthatunk egymással párhuzamosan (míg az egyik számol a másikkal dolgozhatunk tovább).

A Modeler egyetlen érdekesebb újdonsága a Metaform eszköz, amellyel tovább szaporíthatjuk egy test polygonjainak számát s könnyen készíthetünk a segítségével organikus formákat.

A 3.5-ös LW mind a Toaster csomag upgrade-jeként, mind pedig különálló szoftvercsomagként is forgalomba kerül.

A különálló változat ára: \$600.

NewTEK 1200 Executive Drive Topeka, KS 66615 Tel.: 800/843-8934

Meghalt Jay Miner

Meghalt Jay Miner az "Amiga atyja". 1994 Június 20.-án búcsúzott el az élettől, a California állam beli El Camino kórházban hosszas betegség után.

Jay 1982-ben vált ki az Atari-tól ahol Chip tervezőként dolgozott, hogy saját céget alapítson, megvalósítsa saját elképzeléseit és egy forradalmian új hardvert hozzon létre - így született meg az Amiga Inc. Az ő vezetése alatt verbuválódott az eredeti Amiga csapat és született meg az Amiga hardver amelyet később a Commodore megvásárolt. Az Amiga architektúra kifejlesztése mellett Jay Miner vezető szerepet játszott a gyógyászatban a PaceMaker-ekbe való mikro chip-ek fejlesztése terén is. Míg egészsége engedte Miner rendszeresen látogatta az Amiga Show-kat, szeretett elbeszélgetni a felhasználókkal - csakúgy míg a kezdetekben amelyek az Amiga megalkotására inspirálták.

Azt hiszem mi sem búcsúzhatunk szében Jay Miner-től mint Peggy Herrington aki a következőket írta a GENIE elektronikus hálózatán:

"Adios Jay. Sohasem feledünk el téged - az Amigádat."

Newton törvénye

Az amerikai Cybernetica nevű kis cég egy nagy programmal rukkolt ki az amerikai 3D-s szoftverpiacra. Termékük neve: Newton's Law azaz Newton törvénye és nem más mint egy fizikai mozgásmodellező LightWave-hez. A felhasználónak nincsen más dolga csak beállítani a globális és az egyes testekhez tartozó fizikai tulajdonságokat a többi a program dolga: meghatározza a valósághű mozgásutakat. Ilyen tulajdonságok pl. a tömeg, sűrűlódási együttható, rugalmasság - vagy a globálisak közül a gravitációs erő, szél vagy légnyomás.

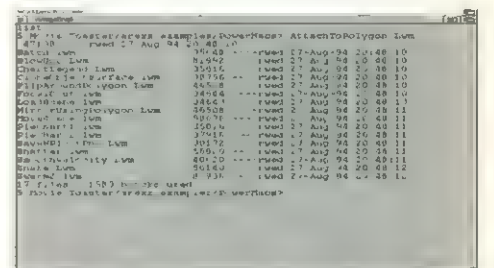
A hasonló jellegű termékekhez képest (Sparks, Dynamic Motion Module) teljese a Newton's Law teljesen LightWave szerű felhasználói felületével emelkedik ki.

A Program ára: \$249

Cybernetica 310 E. Haley St. Santa Barbara, CA 93101 Tel.: 805/730-7330

PowerMacros Jó erőben

A kenguruk földjén készítette el a CineGraphics cég a "PowerMacros for LightWave" című 17 darabos makrógyűjteményt a LightWave-hez. Számos érdekes és hasznos rutin kapott helyet a csomagban, amely mind a Modeler mind a Layout funkcióinak körét bővíti. Pl. az egyik se-



gítségével betölthetünk egy egész Scenét a Modeler-be, tetszőlegesen megadott számú és eloszlású térbeli! darabokra szelhetjük egy testet, vagy éppen hozzárendelhetünk egy kanyargó spline úthoz egy testet úgy, hogy a test alakja mozgás közben követi az utat.

A makrógyűjtemény ára: \$149

CineGraphics 933 W. Fyans St. Geelong, Victoria Australia 3220 Tel.: 52-786530

Green kártya Zölden jobb?

Az energiatakarékos A Sunlogix Inc. legújabb fejlesztésű GREEN kártyájával jelentős energiát takaríthatunk meg olyan helyeken, ahol a számítógép(ek) és egyéb perifériák csak szakaszosan vannak kihasználva, és reggeltől estig be vannak kapcsolva. A PC-be helyezhető kártya figyeli az összes(!)létező portot, és az egyéb kártyákat is. (BBS,MODEM,FAX) Forgalmazó: SPIEL-R Kft.



A Rendszerbarát

Legutóbb ismét félbe maradt a szemaforokat és használatukat bemutató írás - most folytatjuk.

A szemaforrendszer lehetőséget biztosít arra, hogy nem csak egyetlen, hanem egy teljes szemaforlista feletti rendelkezéshez juthassunk. Ennek segítségével elkerülhetők az olyan holtponatok, mikor két vagy több taszk próbálja megszerezni ugyanazokat a szemaforokat. Pl. ha az 'A' taszk megszerezte az '1'-es szemaforot és megpróbálja megszerezni a '2'-est azután, hogy a 'B' taszk már megszerezte a '2'-es szemaforot, de még nem szerezte meg az '1'-est, akkor mind a két taszk működése be fog fejeződni. Az `exec.lib` `ObtainSemaphoreList()` és `ReleaseSemaphoreList()` függvényeinek használatával elkerülhetők az ilyen problémák.

A szemaforlista egy listafejléc egy listához, mely `SignalSemaphore` struktúrából áll. A szemaforlista nem tartalmazhat publikus szemaforot. Ennek oka, hogy a szemaforlistát kezelő függvények standard node struktúrákat használnak.

A szemaforlistához való hozzáférés megosztására használjunk újabb szemaforot. Hozzuk létre egy publikus szemaforot és használjuk a szemaforlista listafejlécéhez történő hozzáférés megosztására. Ez lehetőséget ad az `exec` `ObtainSemaphoreList()` hívások védelmére. Ha egyszer hozzáférésünk van a listához az `ObtainSemaphore()` meghívásával, megszereshetjük az összes szemaforot a listából az `ObtainSemaphoreList()`-tel, vagy megszereshetünk egyes szemaforokat az `ObtainSemaphore()` meghívásával. Amikor befejeztük a védett objektumokkal a műveleteket, akkor a szemaforokat szabadítsuk fel a `ReleaseSemaphoreList()` függvénnyel, majd a listát biztosító szemaforot a `ReleaseSemaphore()` meghívásával. Pl.:

```
ObtainSemaphore((struct SignalSemaphore *)SemaphoreList);
ObtainSemaphoreList(SemaphoreList->sl List);
```

/* Itt az objektumok védettek és megváltoztathatók */

```
ReleaseSemaphoreList(SemaphoreList->sl List);
ReleaseSemaphore((struct SignalSemaphore *)SemaphoreList);
```

Ezzel a szemaforokról írt sorozatunk végére értünk. Az egyes részek olvasásakor többször hivatkoztunk a listákra, de felépítésük részletezésére nem térünk ki. Most itt a lehetőség (és a hely), hogy pótoljuk a hiányosságot.

Az Amiga rendszerszoftvere a vezérlő adatstruktúrák erősen dinamikus környezetében működik. A `exec` tervezésének korai szakaszának jól eltalált pontja volt, hogy megtartották a rendszert flexibilisnek és nyitottnak az által, hogy nem hoz-

tak létre mesterséges határokat a rendszer által használható struktúrák számában. A statikus, állandó méretű rendszer táblázatok helyett, az `exec` dinamikusan létrehozott struktúrákat használ, melyeket igény szerint csatlakoztathat a rendszerhez.

Az `exec` listákat használ a rendszer struktúrák belső adatbázisához. A taszkok, a megszakítások, a message-ek, I/O műveletek kérései (és minden más egyéb is) az `exec` listakezelő mechanizmusán keresztül kerül kezelésre és kiszolgálásra. A listák közös adatszerkezetet használnak és az `exec` rendelkezik ezek manipulálására szolgáló függvényekkel. Mivel ezeket a struktúrákat hasonlóan kell kezelni, az `exec`-nek csak kevés függvényt kell megvalósítania.

A listák a fejlécből és node-oknak nevezett láncolt elemekből állnak. A fejléc tartalmazza a láncolt lista első és utolsó elemére mutató pointer-t (memóriacím). A fejléc címe az egész lista kezelésére szolgál. Amikor egy listára hivatkozunk, akkor ez alatt a fejléc címét értjük. Továbbá a fejléc megadja a listabeli elemek típusát.

Egy node két részre bomlik: *lista láncolási és tartalmi* részre. A láncolási rész tartalmazza a memóriapointereket a megelőző és a következő node-ra, a node típusát és a node prioritását. A tartalmi rész tárolja a számunkra érdekes adatok struktúráit. Egy C nyelvű struktúráként a láncolási rész a következő módon lett definiálva:

```
struct Node {
    struct Node *in Succ;
    struct Node *in Pred;
    UBYTE in Type;
    BYTE in Pri;
    char *in Name;
};
```

, ahol:

In_Succ: a lista következő node-jára mutat

In_Pred: a lista előző node-jára

mutat

In_Type: a node típusát adja meg

In_Pri: a node prioritását adja meg

In_Name: a node kiírható nevére mutat.

Ezek ismeretében érthető, hogy pl. az `exec` Interrupt struktúrája miért a következő módon lett megadva:

```
struct Interrupt {
    struct Node is Node;
    APTR is Data;
    VOID (*is Code)();
};
```

Itt az `is_Data` és az `is_Code` mezők reprezentálják a node hasznos tartalmát.

Mielőtt egy node-ot a listához fűznénk, inicializálnunk kell. Az inicializálás az `In_Type`, `In_Pri` és `In_Name` mezők értékének beállítását jelenti. Az `In_Succ` és `In_Pred` mezők nem igényelnek előzetes inicializálást. Az `In_Type` mező tartalmazza a node adattípusát. Ez adja meg az `exec`-nek (vagy más alrendszernek), hogyan értelmezze a node tartalmi részét. A standard rendszer típusokat az `exec/nodes.h` (.i) tartalmazza.

```
NT_UNKNOWN      0
NT_TASK         1 /* Exec task */
NT_INTERRUPT     2
NT_DEVICE        3
NT_MSGPORT      4
NT_MESSAGE       5
/* Indicates message currently pending */
NT_FREEVMSG     6
NT_REPLYMSG      7
/* Message has been requeued */
NT_RESOURCE      8
NT_LIBRARY       9
NT_MEMORY       10
NT_SOFTINT      11
/* Internal flag used by SoftInts */
NT_FONT         12
NT_PROCESS      13 /* AmigaDOS Process */
NT_SEMAPHORE     14
NT_SIGNALSEM     15 /* signal semaphores */
NT_BOOTNODE     16
NT_KICKSYM      17
NT_GRAPHICS     18
NT_DEATHMESSAGE  19
NT_USER         20
/* User node types work down from here */
NT_EXTENDED     256
```

Az `In_Pri` mező egy előjeles numerikus érték -128 és +127 között, mely a node prioritását adja meg a listán belül elhelyezkedő többi node-hoz képest. A nagyobb pozitív értékek magasabb prioritást jelentenek, ez alapján 127 a legmagasabb prioritás, a nulla a névleges prioritás, és -128 a legkisebb prioritás. Néhány `exec` lista prioritás szerint sorba rendezett. Ilyen listákban a magasabb prioritású node a lista elejénél (fejénél), az alacsonyabb prioritású a végénél helyezkedik el. A legtöbb `exec` listában a prioritás nem használt. Ilyen esetekben a legjobb a mezőt nulla értékkel inicializálni.

Az `In_Name` mező egy pointer egy NULL karakterrel végződő stringre. A node neveket többnyire szimbolikus nevek node-hoz kötésére használják. Ezek hasznosak a hibakeresés során. Általában jó gondolat minden node-ot elnevezni.

Az oldal végét ért, folytatás legközelebb.

(JOCO)

TÁBLÁZATKEZELŐ-PRO

Napjainkban a számítógép legfőbb alkalmazási területei kétségtelenül a szövegszerkesztés, DTP, adatbázis-kezelés, és a táblázatkezelés területek közt oszlanak meg. Ezek a felhasználások teszik egyszerűvé a levelek, kimutatások, magyarul a különféle adatok kezelését. Amígira is számtalan ilyen típusú felhasználói program létezik. De most eddig egy kicsit elhanyagolt területtel, a táblázatkezelő programokkal foglalkozunk. PC-re ilyen alapvető táblázatkezelő programok az Excel, Lotus1-2-3, Quattro stb. Ezek a PC-s programok már elérték az ésszerűség és tökéletes használhatóság határát. Most nem akarok vitába bocsátkozni az Amiga és a PC-s táblázatkezelő programok közötti különbségeken, ezt ki-kí maga döntse el.

De mik is azok a táblázatkezelő programok? Erről szinte mindenkinek a különféle grafikonok jutnak az eszébe, holott ez csak a táblázatkezelők látványosabb része. De alapvetően matematikai, számbeli adatokat kezelő programról van szó. A tábla vízszintes sorokra és függőleges oszlopokra van felbontva. Vízszintesben A, B, C, ... betűkkel, függőlegesen pedig 1, 2, 3, 4, ... számokkal lehet rájuk hivatkozni. A tábla legkisebb eleme a mező. Ez egy olyan terület, amit egy függőleges sor és egy víz-

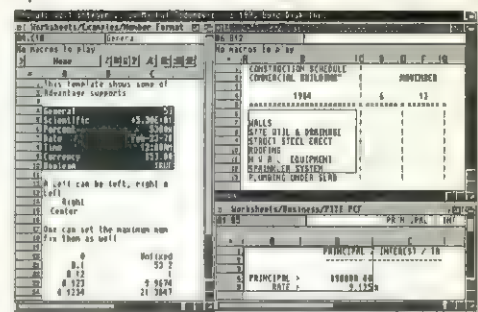
(1993) és PlanIt V4.0 (1990) TurboCalc, Money Matters, Mini Office, és az Easy Calc stb. Ezek többsége tökéletesen működik még a legkisebb A500-on (1 MB) is. A1200 felhasználóknak a ProCalc és a TurboCalc programokat ajánlom, mivel teljesen kihasználják az AGA Chipset lehetőségeit. Otthoni használatra megfelel az összes program, sőt arra tökéletesen alkalmas, hogy megtanulva, később sokkal könnyebben sajátíthatjuk el a PC-s táblázatkezelőket. Itt is létezik alap, ún. adatszerkezet, struktúra. A táblázat formátumoknál a Lotus1-2-3 kompatibilitás a létkérdés, mivel ők teremtették meg ezt a típusú alkalmazást.

Hogyan használjuk? Egy rövid általánosan használható példán írom le a program kezelését. A kezdők kedvéért. A feladat több szám összeadása, a végeredményhez az ÁFA (25 %) hozzáadása és átlagolása. Az adatok bevitele (számok, szöveg) után válasszuk ki egérrel azt a mezőt, ahova az összesített eredményt szeretnénk kapni pl. a B7 mező. Válasszuk ki a Edit/Paste Function menüt, vagy a panelen látható F() menüt. Ez a matematikai műveleteket tartalmazza. Select Function-ból a SUM, azaz összeadás pontot, majd jelöljük ki folyamatosan nyomva az egeret a B1-B5 mezőket, és Enter. A többi művelet is hasonló elv sze-

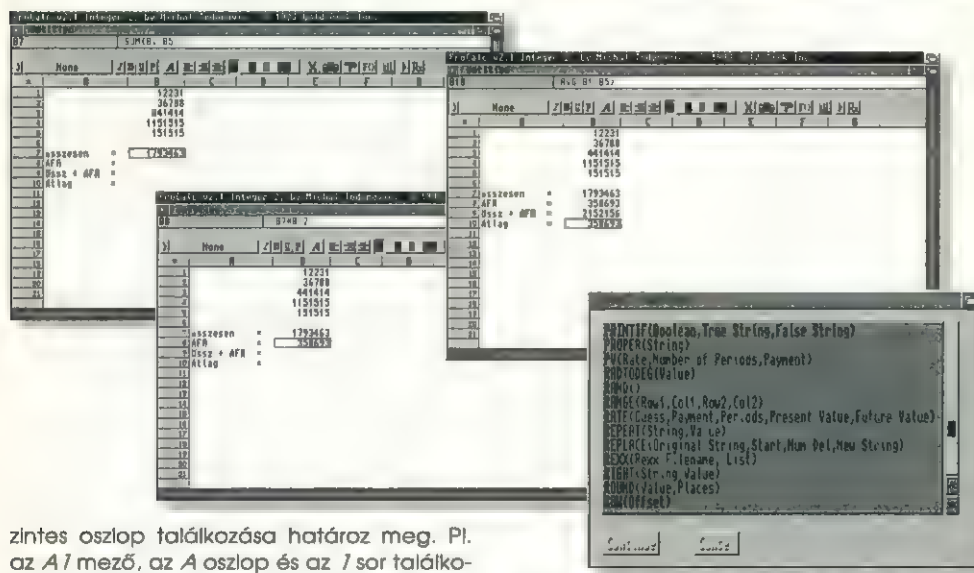
ces menüben található meg. Optimalizáld a géped képességeihez. Ezt nem csak a programból, hanem a Tool Type-ből is elvégezheted!

ProCalc V2

Gold Inc. forgalmazásában került a piacra. A szerkezete könnyen áttekinthető. 133 beépített matematikai funkciót használha-



tunk. A 14 féle grafikai megjelenítési funkció mellett, egy kitűnő nyomtatási rész áll a rendelkezésünkre. Ebben akár postscript formátumban is menthetünk, de a mátrix nyomtatása is jó. Külön nyomtatási rész gondoskodik a grafikonok korrekt kinyomtatására. Egyetlen hátránya, hogy a currency-t (pénzegységet) csak a szám elé óhajtja helyezni. Elég furcsán néz ki a Ft1000 kijelzés. Lotus1-2-3 adatokat nemcsak fogadni képes, hanem ebben a formátumban ki is menti a kész adatokat. Messzeemenően rendszerbarát program, jól használható az ARexx funkciója, és a Macro része is korrekt. Akárcsak a többi táblázatkezelőnél, itt is a legtöbbször használt funkciók az ún. Panel-en kaptak helyet. Nyolc főmenü és számtalan almenü közt válogathatunk. Főmenüi közül az első a Project, itt a különböző lemez, printer, új táblázat nyitási, és törlési műveleteket végezhetjük el. A második, Edit menüben, akárcsak egy szövegszerkesztőben, itt található a másolás, vágás, beszúrás stb. funkció. Ezenkívül a kijelölt blokkok kivétele fájlba, illetve másik, már megnyitott táblázatba (External). Ugyancsak itt található a Paste Function, azaz a matematikai funkció menü. A következő főmenü a Format. Ebben található a mezőformátumok beállításai. Vagyis a numeric format pl. Percent (százalék), Date, Time, currency (pénz) stb.

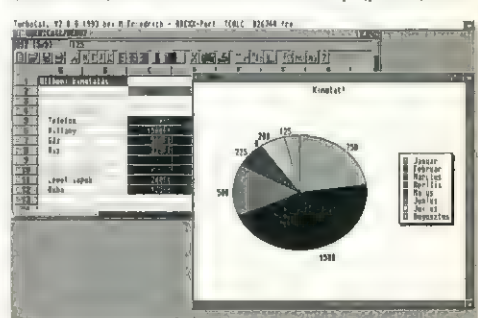


zintes oszlop találkozása határoz meg. Pl. az A7 mező, az A oszlop és az 7 sor találkozása. Ezekkel a mezőkkel végezhetők műveletek alkotják a táblázatkezelő programokat. Az adatokat neked kell bevenned, utána a kiválasztott matematikai műveletek sokaságát végezheted el. Nagy előnye abban áll, ha esetleg megváltoztatod valamelyik adatot, akkor automatikusan újra számolja a táblázatot, így az eredmények is azonnal módosulnak. Adatbázisok kezelése, rendezése is lehetséges.

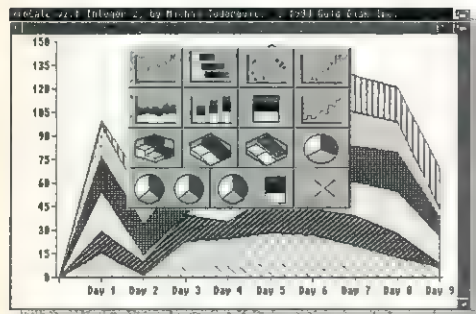
Amígán igen sok táblázatkezelő program létezik, és terjedt el. Ilyenek a ProCalc V2.0

rint működik, vagyis először a cél mezőt válaszd ki, majd a forrásokat. Fent az ún. Inputsor látható, itt írható be akár közvetlenül a végzendő funkció, illetve a kiválasztott mezőn aktuális funkció nézhető meg, ez az alatta lévő ún. kijelző sorban is látható. A műveletek = karakterrel kezdődnek, a példánál maradva a B7-es mezőn a =SUM(B1:B5) látható.

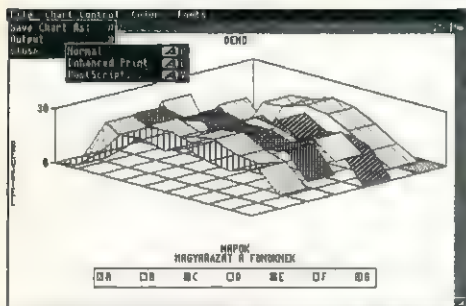
Hogyan kezdjük? Mielőtt elkezdenél dolgozni a programmal, alakítsd, konfiguráld! Ezt általában a config, ill. a preferen-



PROGRAMOK AMIGÁRA



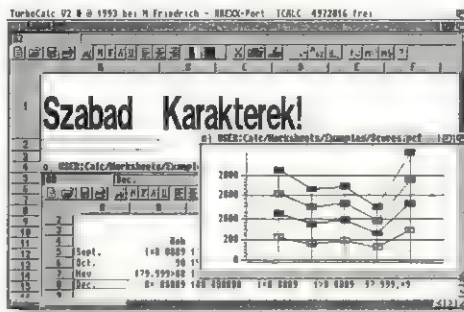
Ugyancsak itt van az Alignment (igazítás), Font, color, és a max-decimál beállítások. Ezek és a többi formátum műveletek az éppen aktuális mezőre, mezőkre érvényesek. Style tag menüben a kijelölt formátumot lehet másolni, módosítani, ami igen megkönnyíti a munkát. A következő Options menüben található a Column with (oszlop szélesség), Palette, Freeze, Unfreeze (fagyasztás) oszlop és sor, Control panel, Password funkciók mellett a Preferences menü. Megjegyezném, hogy itt kapcsolható be a say (beszéd) opció, ami hiba esetén ékes angolssággal beszél hozzánk. A Command menüben a goto cell, recalculate (újra számoló), Cell note, Borders (keret), optimize menük vannak. Az Outlines menüben a területekre vonatkozó, kijelzési



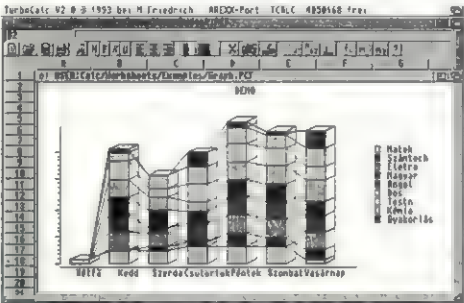
funkciók. Akkor célszerű a használatuk ha nagy területtel dolgozunk, ami nem változik, így nem muszáj ezeket látni. Ekkor a create/row menüvel a kijelölt területet lezárhatjuk és csak az első, vagy utolsó oszlop, vagy sor látszik, de az ezeken végrehajtott műveletek ugyan úgy élnek. A lezárt rész egy > jellel van jelölve, erre rá klikkelve kinyitható a lezárt rész. A Data menüben egy komplett és jól használható adatbázis részt találunk. De ennek az ismertetéséhez egy külön oldal kellene. Használata röviden, jelöld ki az adatbázist (define), majd a critéria táblát, és extractal lehet végrehajtani az aktuális műveletet. A Function menüben D-vel kezdődő funkciók vonatkoznak az adatbázisokra, PI, DSUM. Az utolsó menüben Macro, lehet definiálni illetve a komfortosabb ARexx-et. Egy kicsit körülményes a relációk, egyes adatcsoportok, táblázatok közötti adatcsera kialakítása.

TurboCalc V2

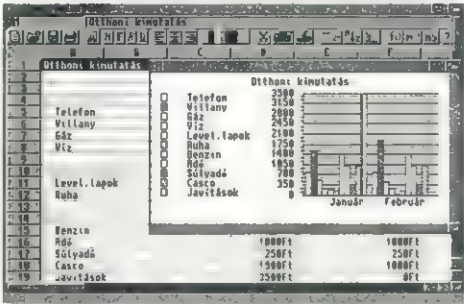
Creative Developments kiadása 1993-94. Hátránya, hogy csak német verzióban létezik, illetve félig német, félig angol. A me-



nők angolul vannak, ezt mi választhatjuk ki, de a matematikai, grafikai és a help funkciók németül beszélnek. Mindamellett itt már a forint is a számok végére kerül (Opcl-



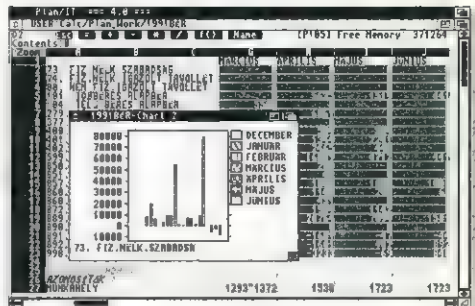
ons/Local) menü. Export és import funkciók az Excel mellett a ProCalc formátumra is kiterjednek. Hatféle grafikont készíthetünk, illetve ezek különböző fajtáit. Az adatbázis kezelői része nem annyira komfortos mint a ProCalcnak, de ami kell az benne van. 250



beépített funkció között válogathatunk, és olyan macro-t találhatunk benne, aminek képességei a legjobb programokkal vetekszik. Felépítése kísértetiesen hasonlít az előbbi ismertetett ProCalc-hoz. Kezelése, konfigurálása egyszerű.

PlanIT V4.0

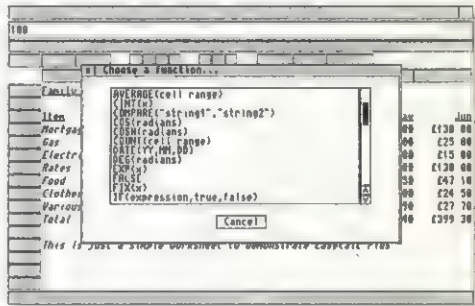
Intuitive Technologies 1988-90. Ez a legrégebbi és talán a legelterjedtebb program Amigára. Nem olyan szép mint az előbbi programok, de mindkettő előnyeit egyesíti. Kifejezetten konfigurálható a currency és a



printer. Help funkciója bármikor lehívható, itt is Lotus1-2-3 adatokkal tud dolgozni, a 65 funkciója több mint elég. A használható grafikok száma 11. A program hardver és hely igénye is szerény, így nem meglepő a gyorsasága. Beépített számológép eredményeit átmásolhatod a táblázatba. Komolyabb feladatok elvégzéséhez feltétlenül ezt a programot ajánlom. Egyedül hátránya, hogy nem használja ki az WB2-3 lehetőségeit, de a keletkezési dátumról ítélve ez nem írható a program hibájára.

EasyCalc

Végezetül a számtalan ShareWare táblázatkezelő programok közül ezt szeretném



bemutatni. Andrew Woods (1993) készítette. Egyszerű, tipikusan otthoni feladatokra alkalmas, ezt a mérete is mutatja (100 kb). A matematikai funkciók száma 50, ami ugyan nem sok, de az aktív felhasználók kb. ennyit használnak. Érdekessége a Amiga Guide formátumú Help használata. Nincs benne adatbázis kezelő rész, valamint csak angol fontban (\$) tud gondolkodni. A grafika megjelenítésére egy külön programot kell használni az EasyGraf-ot. Regisztrációs díja \$10.

Mivel igen tömören kellett írni erről a témáról, nagyon sok minden nem fért ebbe a két oldalba. Ezért arra kérek benneteket, ha bármilyen kérdésetek lenne vagy többen igényelnétek a téma folytatását, feltétlenül írjatok. Végezetül köszönettel tartozom egykori számítástechnika tanáromnak Jókuti Györgynek, a felejtethetetlen Quattro óráért.

Feri (Angler)

WING COM. 3

Játék vagy film?

A Wing Commander sorozat óriási sikereket ért el, és azon néhány játék közé tartozott, melyek filmes hangulatot tudtak közvetíteni. Az Origin minden játékában törekszik erre. A legújabb fejlesztéseikben, mint Bioforge és System Shock, 3D-s nézőpontból, illetve szintetikus szereplőkkel dolgoznak, így próbálják meg elérni azt, hogy a játékos tényleg a történelem középpontjában érezze magát.

Egészen más kaliberű azonban az ez évi fő projektjük, a Wing Commander 3. Ezzel a játékkal akarják megmutatni, hogy milyen komoly lehetőségek is rejlenek a CD-ROM-ban, és ezzel új standard-et akarnak felmutatni a CD-ROM-os játékokat készítő cégek számára. Az eddigi "interaktív filmek" minimálisan tartották azt, amit ígértek. Az Origin új játékában nem elégszik meg azzal, hogy a CD-t megtölti digitalizált videókkal és szövegekkel, hanem valódi filmhőst szeretne a játékosból faragni. Ehhez nem annyira új számítógépes technikákat használnak, hanem konzekvensen alkalmazzák a különböző filmes technikákat, professzionális gépekkel és technikai szinten dolgoznak.

A játék költségvetése 3.5 millió dollár. Egy hónapig forgatnak egy profi hollywood-i stúdióban. A kilrathy-k és a színészek jelmezei és maszkjai ugyanolyan igényességgel készültek, mint bármely filmnél. Amivel olcsóbb lehet egy ilyen CD-s játék előállítás, az az, hogy a háttereket a számítógép generálja (profi Silicon gépeken dolgoznak), így nem kell drága díszleteket építeni. Ezt a technikát egyébként George Lucas is alkalmazta a ranchén található profi stúdióban, az Ifjú Indiana Jones tv-sorozat készítésekor. Valószínűleg egyre inkább el fog terjedni a teljes filmes körben. A játék másik érdekessége, hogy végre igazán profi színészekkel dolgoznak, mint Mark Hamill (Csillagok Háborúja - Luke Skywalker alakítója), Julian Reyes, Tym Curry (kilrathy hang)... Hogy ne legye-

nek sematikusak a jelenetek (mint pl. Szomszédokban), ehhez jó és lelkes színészek kellene, hiszen igen nehéz és fárasztó a színészeknek igényesen eljátszani egy-egy jelenetet a 2-3 féle verzióban is. Ezek kimenetele lehet totál ellentétes (pl. 3 szereplő vitatkozik vagy nyugodtan megbeszélnek a gondokat...). Érdekesség, hogy itt nem kék, hanem halványzöld vászon előtt veszik fel a vágandó jeleneteket, mert az egyenruhák java része kék.

A játéknak kinn kell lennie karácsonyra, hiszen ekkora beruházás esetén már nem lehet hónapokat késni az óriási anyagi veszteségek nélkül. Most nem késhet fél éveket az Origin. A játék maga is state-of-the-art lesz. SVGA grafika a játék közben is, így eszméletlenül élethűek a gépek. Óriás űrhajók közelébe repülhetünk, sőt egyes küldetések csak úgy lesznek megoldhatóak, hogy ha belerepülünk egy-egy cirkáló belsejébe és megsemmisítünk valamit.

Remélhetőleg minden összejön az Originnek, és karácsonykor már betehetjük a fa alá, illetve a gépeinkbe az új játékot. Ha mindent sikerül tartaniuk amit ígértek, akkor egy új korszak köszönhető be nemcsak a PC-s CD-ROM-os játékok között, de az egész szórakoztatóiparban is. Könnyen lehet, hogy az Origin e játékával egy hosszan tartó, és előremutató új trendet indít meg.

FORTE VFX 1

A Virtuális Valóság

Ma nagy a divatja a virtuális valóság témának. Több ilyen rendszer tűnt fel és el viharos gyorsasággal.

Azonban több nyugati lapban elemezték, és nagy kiállításokon mutatták már be a Gravis (Ultrasound) új VR rendszerét nagy sikerrel. A VFX1-t HMS-nek (=Head Mounted System) nevezték el a gyártó cég. Ezt tartják az első tömegfelhasználásra is alkalmas rendszernek. Két részből áll: a fülhallgatót és két színes LCD kijelzőt tartalmazó si-

sak, és a Cyberbat-nek nevezett kézi irányító. A rendszer jellemzői: a fülhallgató Hifi-sztereo holografikus 3D-s hanggal, mely minden fontosabb hangkártyával (természetesen az Ultrasounddal is) együttműködik. A sisakba építettek egy igen jól működő, ún. Head Tracking System-et, mely arra szolgál, hogy a fej minden irányba történő elfordulását érzékeli, és ennek megfelelően változtatja a képet. Körbefordulhatunk 360 fokban és le-fel 70 fokig.

A tesztelők szerint a sisak igen kényelmesen fekszik a fejen, hosszasan sem zavaró. A SEGA kísérleti rendszerénél tapasztalt kb. tíz perc játék múlva felépő fejfájásról itt már nincs szó. A képminőség egyik vélemény és az általam látott képek alapján igen jó, bár egy újság értékelése szerint szimulátorokhoz nem elég kontrasztos.

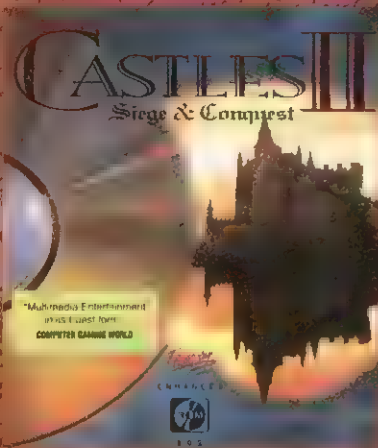
Evvel ellentétessnek tűnik a rá fejleszténi készülő cégek névsora is: Microprose, Interplay, Lucasarts, Psygnosis, . . . A rendszer a legtöbb mostani játékkal is együtt működik. A tesztelők a Wings of Gloryval, Doom-mal és Shadow Casterrel próbálták ki, és 30 perc múltán sem igen akarták abbahagyni. A Cyberbat tulajdonképpen egy joysticknak felel meg, egy kézzel lehet tartani, és nyolc programozható gomb van rajta.

Az őszti szériában gyártott VFX1 ára induláskor 500 dollár lesz. Ez egy idő után csökkenni fog, és ekkor játékosok nagy tömegei számára kerülhet testközelbe a Virtuális Valóság jó minőségben. Későbbi verzióba be akarnak építeni még egy mikrofont is, hogy a multi-player-es vagy modernes játékoknál a játékosok tudjanak kommunikálni egymással (izgalmas lesz egy szimulátorban vagy éppen a DOOM-ban átszólni a társunknak, hogy szedje már le azt a barmot mögülünk...)

Remélem még az idén tudunk egyet mi magunk is tesztelni, és akkor természetesen leírjuk majd a véleményünket.

Charlie

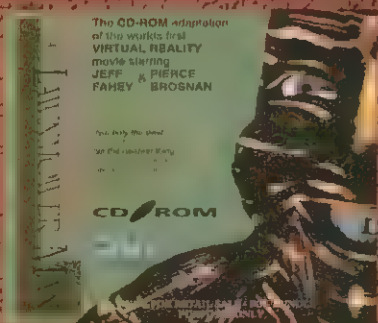
smét néhány újdonság akad: a kezünk ügyébe ebben a hónapban is. Az ismertebb CD-keket az érdeklődők az AUTOMEX Kft. (Bp. Wesselényi-u. 21. sz. alatti belföldön megtekinthetik, illetve még is vásárolhatják.



Castles II
Interplay
(MS-DOS CD-ROM)



Mad Dog II
American Laser Games
(MS-DOS CD-ROM)



LawnmowerMan
SCI
(MS-DOS CD-ROM)

CD-ROM NEWS

Másfél évvel ezelőtt jelent meg a nagy sikert hozott Castles játék folytatása. Míg az első részben még csak a várunk építésével és esetleges támadáskor a védelem megszervezésével foglalkozhattunk, addig a második részben a játék már teljes Angliá elfoglalásáért ment. A cd-s változatra másfél évet kellett várni, hogy megérte-e, azt nehéz eldönteni. A normál floppy verzióhoz képest a demó változás nem történt. Ugyanígy provinciákat kell elfoglalnunk, diplomáciát, intrikákat kell kevernünk, katonákat kell felvennünk és természetesen fel kell építeni, majd meg kell védeni a várakat. A kibővített cd-verzióban amint elsőre feltűnik, az a direkt CD-ről lejátszott zene. A többi újítás csupa szokásos multimedia/cd-re jellemző dolog: digitalizált szöveges bevezető és bemutató, off-rányít digitalizált szöveg profil, színesek előadásában, digitalizált videók az Alexander, Nevsky és a Nyolcadik Henrik magánélete című kosztümös filmekből. Akik fel akarják mérni a középkori várakban élő élet megismerésében, annak ajánlom.

Ismét elméhetünk a vadnyugatra az American Laser Games segítségével, és halálra lövöldözhetjük magunkat. Az igen sikeres első rész után megérkezett tehát a folytatás. Nem sok újítás történt, a jó bevált dolgokra alapoztak. Sok elcsúszt, most már három kísérő és persze egész képernyős videó. A kép most is elég pixelés, de ha messzebből nézzük, akkor elfogadható. Az előzőhöz képest talán nehezebb lett a játék. Talajdonképpen mindenkinek ajánlható, sok kellemes órát lehet ezzel is tölteni, akár csak az elődével.

A talvayt egy egyik nagy sikerfilmje volt a Fénykérdő. Ebben a filmben foglalkoztak legerősebben eddig a virtuális valósággal, mint a tavó egy érdekes felkészítéssel. Természetesen egy ilyen szorosan a számítógépekhez kötődő film nem maradhatott számítógépes játék verzió nélkül. A játékban doktor Angelo irányítja a Cyberjóbát által kreált virtuális valóságban. Dr. Angelonak először meg kell menteni Carolt, majd Peterét, akkor lehet reménye arra, hogy kimegyenek a világból. Itzen a 12. epizódon kell keresztül verekedned magad.

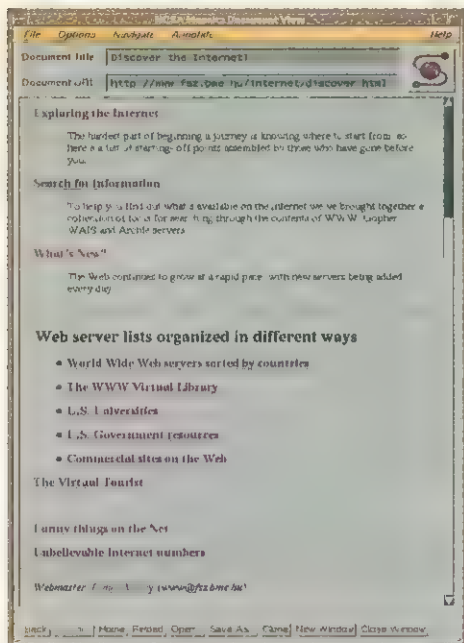
1. Ledge of darkness: Osztályokon kell ugrálni, nagyon fontos a jó pozíció. 2. Cyber Boogie: Csatornákon keresztül kell végigverekedned magad, anélkül, hogy a falnak csapódnál. 3. Crack the code: Néhány ajtó kódokkal zárva, ezeket kell megfejtened. 4. Tune in: Egy virtuális klavírtúrán kell megismerkedned a halott állammal. 5. Park to freedom: Egy áramkörön rajon keresztül kell megjutnod a kivételező ösvényt. Először tanulmányozni kell, és kitárolni a megoldást, majd végrehajtani. 6. Acres denied: A zárt ajtó kinyitáshoz egy robotot irányítva kell összegyűjtölned kulcsokat. 7. Into the void: Itt kell juss a Vortex, ha meg akarod oldani anélkül, hogy ugyanarra az egységre léphet, mint a látványon Dr. Timms. 8. Breaking Through: Father Mc Keen-nek és neked van egy-egy agyudok, és köztetek pedig egy fal egy kisüléssel rajta. Ezen kell pontosan átjutnod, hogy áttörjél ellenfeled. 9. Leap of faith: A megfellelő pillanatban kell ugranod, különben a halálba sikasz. 10. The sting: Irányítsd a Cybermármakat a halálba. 11. Spin out: Meg kell oldanod a rejtélyt. 12. Glory road: Meg kell fordítsd a túrlászatagok irányát.

A játék érdekes lenne, kiadvást is jelentene, de sajnos a 16 színrű rendelt grafika igen csúf, és a 256 színrű változatot még csak ígéri. Csak elszántaknak és Lawnmowerman-őrülteknek ajánlható.

Chdré

Az Internet Amerika és Európa után kezdi meghódítani Magyarországot is: egyre több felsőoktatási intézményben, kutatóintézetekben, állami hivatalok válik elérhetővé. Cikkünkben megkíséréljük bemutatni, hogy mi az Internet, milyen szolgáltatásokat nyújt és milyen szabályokat kell betartani a használatkor.

Az Internet abból az igényből nőtt ki, hogy egyre többen és többen akarnak hozzáférni távoli nagy adatbázisokhoz. Nagy volt az igény az elektronikus posta és a számítógép hálózatok egyéb szolgáltatásai iránt. Problémát az jelentette, hogy különféle hálózatok, bár sokféle szolgáltatást nyújtottak a felhasználóknak, sajnos ezek elszigetelt egységek voltak, melyek - a helyi igények-



nek megfelelően - a legkülönbözőbb hardver technológiákat tartalmazták. Az Internetet az is igény hozta létre, hogy összekapcsolják a különböző hálózatokat és olyan hálózati rendszer jöjjön létre, amely a felhasználók felé egységes rendszerként jelenjen meg. Az Internet megjelölését ma a TCP/IP technológiával összekapcsolt általános célú adatkommunikációs hálózatok összességének a megjelölésére használják. A TCP/IP elnevezés a két fő szabvány nevének rövidítéséből keletkezett (TCP, Transmission Control Protocol és az IP, Internet Protocol).

A TCP/IP-t tehát a valós élet hozta létre, s ezért igen nagy számú és különböző protokollok összessége a TCP/IP. A TCP/IP alapját az előbb már említett IP, TCP, UDP (User Datagram Protocol) valamint az ICMP alkotják. Ezeket a protokollokat a felhasználó már szinte észre sem veszi, mert felhasználói szintű protokollok olyan mértékben eltakarják a TCP/IP-t,

Application
Transport
Internet
Network Interface
Hardware

Az Internet hálózati rendszer az OSI modellhez hasonlóan réteges felépítésű, azonban rétegek száma és szerepe némileg eltérő

A TCP/IP protokollt az Egyesült Államok Védelmi minisztériuma (Dod) fejlesztette ki a 70-es években, de a fejlesztésben több vezető amerikai egyetem is részt vett. Így váltott a TCP/IP az amerikai egyetemeken akkoriban már széleskörűen használt UNIX operációs rendszerek részévé. Ebben a munkában a Californiai Berkeley egyetemnek volt a legnagyobb szerepe. A TCP/IP és UNIX kettős az elmúlt 10-12 évben óriási karriert futott be az egyetemeken, az oktatásban, kutatásban és memőki munkahelyeken. Az Internet a világ nagyobb és leggyorsabban növekvő hálózatává vált: kb. 2.5 millió számítógép van bekapcsolva az Internetbe, kb. 30 millió felhasználója van az összes kontinensen (az Antarktiszon is) ill. több mint 100 országban.

Az Internetet világon mindenütt egyetemi és kutató intézetek kezdték el üzemeltetni, de mint mindenütt itt is megjelent az üzlet. Az Internetet ezek az intézetek tartották el a költségvetési pénzekből, így érthető, hogy az Internetet üzemeltetők idegesek lesznek, ha valaki pénz szerzésre, és nem oktatásra és kutatásra használja az Internetet. De mostanra kissé megváltozott a helyzet: magán befektetők az Internet technológiájára alapozva alternatív hálózatokat hoztak létre, amelyek mára már szintén az Internet részévé váltak. Magyarországon az IIF hozta létre, és üzemelteti az egyetemek, főiskolák és kutató intézetek közötti IP gerinc hálózatot, és tudomásom szerint az EUnet Hungary az akl különböző szolgáltatások nyújt az üzleti felhasználóknak.

A TCP/IP nem vált csak a UNIX-os számítógépek monopóliumává, hanem léteznek implementációk Amigára (pl. AS225 vagy AmiTCP), MacIntoshra (pl. MacTCP), MS-DOS-ra (ez most nem sajtóhiba, az Internet szlengjében így nevezik) (pl. NCSA Telnet, PC/TCP, SunNFS) és Windowsra is.

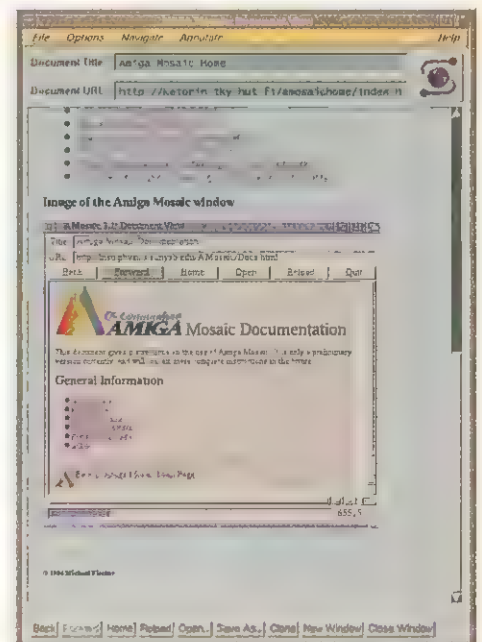
Az Internettel való ismerkedést szerintem célszerű a szolgáltatásokkal kezdeni, mivel így az ember láthatja, hogy mire képes az Internet, és, hogy eldöntse, érdekli-e őt az, hogy hogyan működik, vagy nem.

Az egyik leggyakrabban használt szolgáltatása az Internetnek a levelezés. A legnagyobb vonzereje az E-mail-nek, hogy a világ másik pontjára rendkívül gyorsan, akár néhány perc alatt, (ezért Magyarországon sokan fénypostának is hívják), rendkívül ol-

csón küldhetünk üzeneteket, amelyek szinte bármit tartalmazhatnak. Ez azt jelenti, hogy azt jelenti, hogy az elektronikus levelek nemcsak szöveget, hanem képeket, hangot, és akár általunk definiált csatolt dokumentumokat is tartalmazhat. Elképzelhető persze, hogy a levelező programunk nem támogatja az ilyen ún. MIME (Multi-purpose Internet Mail Extension) leveleket, akkor csak le kell cserélnünk egy olyanra, amely támogatja ezt a szabványt. Az Interneten a levelezés ugyanis, ilyen szempontból ketté van osztva: Vannak az ún. MTA-k (Mail Transfer Agent-ek), amik azért felelősek, hogy egy helyesen megcímezett levél eljusson a címzettjéhez, és vannak az ún. MUA-k (Mail User Agent-ek), amik a levél helyes megjelenítéséért és a levelek átláthatóságáért felelősek.

Az E-mail népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, hogy levélben keresztül el lehet érni egyéb szolgáltatásokat is.

Az egyik ilyen szolgáltatás például a listaszerver. A listaszerverhez egy levelet küldhetünk, és abban például leírjuk, hogy szeretnénk feliratkozni egy listára. Mik ezek a listák? A listák tulajdonképpen az azonos érdeklődési körű emberek E-mail címét tartalmazzák. A listaszerverhez ezek után, ha írunk egy levelet, amiben kérdéseket tehetünk fel, bejelenthetjük, hogy feltaláltuk ill. megírtuk mindenidők legjobb "gadget"-jét, ill. programját és szeretnénk közzécsé tenni. Ezek után a listaszerver (egy program természetesen) ezen levelet elküldi minden ebben a tárgyban érdekelt a listában nyilvántartott személynek, s ők válaszolhatnak feltett kérdésünkre, vagy megoszthatják véleményüket kedvenc bigyónkkal kapcsolatban. Csak egy ízelítő ezeknek a

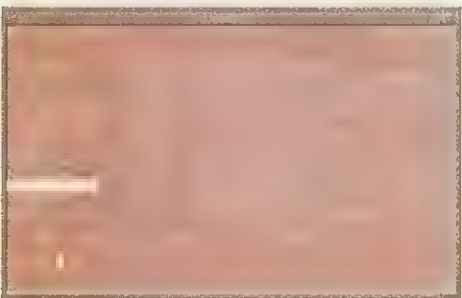




listáknak a sokaságából: Amigáról, Imaginéről, Dante Isteni színhátekéről, IBM PC audio kártyák programozásáról, Shakespeare értelmezéséről, az ófrancia helyesírásról, modern művészetekről, bio- és megújuló-energiáforrásokról stb.

Másik levelezésen át elérhető szolgáltatás a különböző program és adatarchívumokhoz való hozzáférés. Vannak direkt speciális célra készült archívumok pl.: IBM PC-s programok, Macintosh-os programok, tudományos és műszaki számítási programok, egy-egy operációs rendszerhez patch-ek és kiegészítések. De lehetőségünk van az általában FTP-vel elérhető archívumok elérésére tervezett ún. **ftpmail** szerverek használatára is. Az összes levélen elérhető szervereket egy, a szervertől függő egyszerű parancs nyelvvel kell vezérelni, úgy hogy a parancsokat vagy a levél törzsébe, vagy a témaíróba (Subject) írjuk.

Az Internet másik nagyon kedvelt szolgáltatása az FTP (File Transfer Protocol). Ezen szolgáltatás segítségével egyszerűen másolhatunk fájlokat a helyi gépünkre távoli gépekről, vagy fordítva (egyes FTP implementációval akár 2 távoli gép között is). Normál esetben a távoli gépen is kell, hogy legyen account-unk. Az FTP-nek azonban van egy nyilvános file szolgáltatás része is az anonymous FTP. Az anonymous FTP szervereken a file-ok tartalom szerint katalógusokban vannak rendezve (akár mint egy Unix-os file-rendszerben, vagy akár mint egy BBS-en). Fontos különbségek BBS-ekkel szemben, hogy általában sokkal rendszerezettebben vannak ezeken a szervereken az adatok, és hogy az archív szerveren csak legális, tehát shareware, freeware vagy public domain programokat és adatokat találunk. Erre kötelezi ezen szerverek üzemeltetőit a Netikett is. Attól azonban,



hogy így nincs semmi információ ezeken a szervereken nem kell tartani: nem ritkák a több Gigabájt méretű (akár 100 Gbyte) méretű archívumok.

Az FTP szolgáltatásra épül rá az ún. **Aminet**. Az Aminet archív szerverek egy csoportja, amelyek a legnagyobb Amigával kapcsolatos archívumot tartalmazzák. Mindegyik tartalmazza a teljes archívumot, ami lehetővé teszi, hogy különböző országok Amigásai a hozzájuk legközelebbi Aminet szervert használják, és ezáltal a leggyorsabban jussanak hozzá a legújabb shareware programokhoz.

A következő széleskörben használt szolgáltatás az Internetnek a **Telnet**. Ezzel a szolgáltatással a távoli számítógépre a hálózaton keresztül jelentkezhetünk be. A hálózat "átlátszó", azaz ugyanúgy dolgozhatunk mint a saját gépünkön dolgoznánk. Ezzel szolgáltatással általában nyilvános téma-



számokhoz, közérdekű szolgáltatásokhoz, könyvtári rendszerekhez, adatbázisokhoz férhetünk hozzá. Például a Budapesti Műszaki Egyetem központi könyvtára **telnet tulib.kkt.bme.hu** paranccsal érhető el, Audio CD-kezt rendelhetünk egy katalógusból a **telnet cdconnection.com** paranccsal, információkat kaphatunk a legutóbbi földrengésről a **geophys.washington.edu** címen (a Magyarországi földrengésekről a **sas.sismology.hu** címen).

A levelezés után a légszelesebb körben használt Internet szolgáltatás a **Usenet News**. A Usenet News több mint 4000 újság, témakörök szerint csoportosítva. Téma választéka hasonlít a levelezési listákhoz, annál is inkább mert a levelezési listák egy része bekerül ezekbe az újságokba. Nagy különbség, hogy míg a levelezési listáknál addig rajta vagyunk a listán míg nem iratkozunk le róla, itt vagy elolvassuk az újságot, vagy nem. Az újságokat az "újságos



bódék" (news szerver) őrzik. Ezek a szerverek együtt működnek és az újságok frissítését, a klikkeket, továbbítják egymásnak. Egyedül a news szerveren működik, hogy mennyi ideig tartja meg a cikkeket. Csak illusztrálásul, hogy milyen óriási forgalom bonyolódik a Usenet-en: Az egyik Magyarországi news szerveren egy hétfőig tartják csak meg a cikkeket, és így is majdnem 1 Gbyte-ot foglalnak el a cikkeket. A fontosabb newsgroup-ok archívumba szoktak kerülni általában egy anonymous FTP szerveren. Az újságok (newsgroup-ok) hierarchikusan vannak szervezve például tudományos (sci), számítástechnikai (comp), szabadidő és hobbi (rec), közösség és életmód (soc), egyéb (misc) és alternatív (alt). Ezeken a nemzetközi újságokon kívül létezhetnek regionális és nemzeti újságok is, amelyek száma jóval felülmúlja nemzetköziet. Például: magyar (hun), német (de), japán (jp), clarinet (cl) stb. Néhány példával illusztrálom a Usenet newsgroup-ok sokszínűségét: **sci.astro.hubble** - A Hubble űrtávcsőről érkező adatok egy része, **rec.arts.books** - kedvenc írók könyveiről véleménycsere, **comp.amiga.programmers** - az Amiga programozásával kapcsolatos kérdések és válaszok, **alt.art.ascii** - hogyan készítsünk ASCII karakterekből képet, ill. ilyen műalkotások.

A mostani részbe ennyi fért, legközelebb a Gopher, WWW, különböző keresőszolgáltatások ismertetése és az Internet használatával kapcsolatos (illetlen) szabályok kerülnek ismertetésre.

Mohácsi János
mohacsi@fsz.bme.hu



Pál Utcai Fiúk
Szhaják & partizánok

Már régebben terveztem az ajánlatok közé felvenni ezt a koncertlemezt, de csak most kerülhetett rá sor. Aki esetleg ott volt a BS-ben tavaly november 19-én, az biztos szívesen emlékszik vissza arra az estére, hiszen a koncert fergetegesre sikeredett. Ebből a hangulatból próbálták átmenteni valamit erre a lemezre, amely már a címével áruklodik, hiszen a lemezen van két olyan szám, amely még nem jelent meg hanghordozón, így itt van a premijerje. A címben is szereplő Szhajha ill. a Partizán c. dalokról van szó, amelyek koncerten is ritkán hangzottak el, pontosítva: volt jó pár koncert, ahol nem szólalhatott meg anno ez a két szám. Most viszont mindannyiuk örömére, illetve minden zeneszerető örömére ez a CD végre már ezt a két számot is tartalmazza. Egyébként a zenekar régi jó számaiból vonultat fel néhány darabot, a lemezen egyébként 12 szám található, vegyes időrendben. Ha bele lehetett volna szólni a szerkesztésbe, azért én több régebbi lemezekről való számot raktam volna rá, szerintem túl sok van rajta az utoljára megjelent lemezből, persze ez csak egy szubjektív vélemény. Mindenesetre jó hallani végre egy technikailag is jól kivitelezett magyar koncertfelvételt, ugyanis ebben a műfajban eddig sajnos nem sikerült túl sok maradandót alkotni. A CD-ről sajnos nem derül ki hol nyomták, így nem lehet megállapítani, hogy a magyar CD gyártás fejlődött volna végre elfogadható szintre, vagy csak egy újabb külföldi nyomású lemezzel van szó. Végül is bárhogy is volt, szerencsére ez a lemez jól sikerült, így a kiváló számokat végre kiváló minőségben is élvezhetjük.



Every Day I Have the Blues

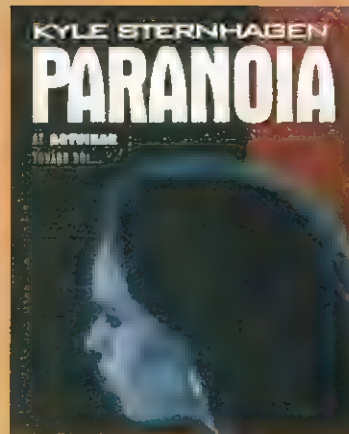
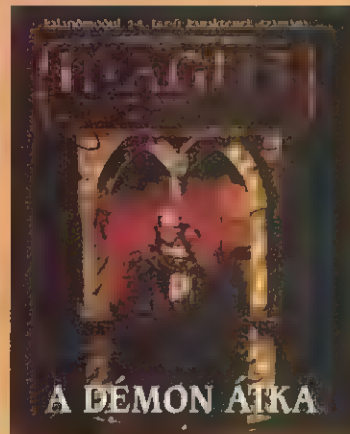
A Blues-t kedvelők figyelmébe ajánlanék egy jó kis válogatást, amely minden különösebb aprópó nélkül készült, tehát nem egy előadó életművéből, vagy egy stílusrányzat összefoglalásaként, hanem valaki fogta magát és kedvenc régi felvételeiből indított egy sorozatot. Eme sorozat 18. darabja ez a lemez. Talán elég lesz minden fölösleges szócséplés helyett egyszerűen csak egy-két nevet felsorolni ízeletőnek a 14 szám előadói közül. A címadó szerzemény előadója B. B. King, aki méltán számít lassan fogalomnak a műfaj kedvelői számára. Vagy megemlíthetném Muddy Waters-t, aki szintén nem az ismeretlenebb nevek közé tartozik, legalábbis nagyon szeretném remélni. Avagy talán vonzóbb John Lee Hooker neve? Nem is folytatnom tovább a névsorolvasást, inkább szeretném felhívni azok figyelmét, akiknek a fentebb említett nevek közül egy sem volt legalább halványan ismerős, hogy soha nem késő elkezdni egy új zenei irányzattal való ismerkedést, bár azt meg kell mondanom, hogy bizonyosfajta zenei kultúra "sajnos" szükségeltetik a Blues maradéktalan élvezetéhez. Akit viszont ez nem riaszt el, az szerintem sok új élménnyel lesz gazdagabb, és ez a lemez kiváló alkalmat nyújthat az eredeti alapokkal való ismerkedésre, valamint a sokfajta irányzat közül egy-kettőnek a megismeréséhez. Azután persze lehet tovább folytatni ezt is, ehhez nagy segítséget nyújthat ez a That's Blues CD sorozat, amelyet tapasztalataim szerint Budapesten elég sok helyen meg lehet kapni, és az ára sem vészes, talán a nem túlságosan modern, néhol akár mono felvételek miatt. Ez a zene hangulatán nem ront semmit.



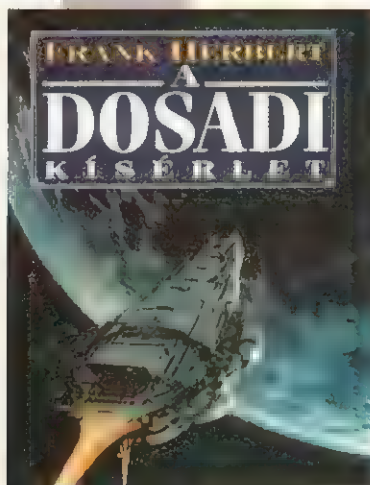
Bornai BT.
Átvitt Étterem

Azt gondolom, hogy nem szorul különösebb bemutatásra Bornai Tibor, a fenti BT. igazgatója, aki egy nagyobb cég, a KFT felbomlása után alapította meg újabb zenés vállalkozását. Az sem lehet valami egetverő szenzáció, hogy Bornai a KFT-nek is meghatározó alakja volt mind zeneileg, mind a szövegek tekintetében. Miután azonban Laár Andrást elkezdte körüllegelni a buddhizmus szelleme, sőt meg is hódította magának, a zenekar felbomlott, persze korántsem emiatt az egy ok miatt, de ezeket felsorolni most nincs hely. Már a KFT-s időszakban is voltak olyan jelek, amelyek arra mutattak, hogy Bornai némileg más zenét is szeretne csinálni, erre jó példa a Moziklip c. remek magyar filmben való részvétele. A film zenéjét egyébként anno kiadták lemezen is, ez is megérne talán egyszer egy ajánlatot, ugyanis igencsak jó zenék szerepeltek azon a bizonyos dupla albumon. Most pedig itt a szólóalbum, amelynek számaait ő írta, és egy kivételével maga is komponálta hozzá a zenét. A számok előadásában az egyesített haveri kör működik közre, őket itt és most nem sorolnám fel. Hogy milyen maga a zene? A kérdésre nem is olyan egyszerű válaszolni. Ugyanis kétségtelenül van benne némi KFT-s beütés, ezt se sem lehetne tagadni. Ugyanakkor megjelent egy pár új elem is, amelyek igazán frissé és újjá varázsolják ezt a stílust. A számok szövege a jól bevált meghökkentő témaválasztáson túl sok elemeznivalót nem tartalmaz, egyszerűen jól hallgatható dumákról van szó. Végül szeretném mindenkinek a figyelmébe ajánlani ezt a jó kis lemezt.

STILLA



Új Valhalla könyvek



Filmhír

Igen, csak így egyesszámban, ugyanis csak egy filmről lesz szó. Láthattunk már egy-két számítógépes animációkkal megtűzdelt filmet, de a nyár végén elkészült The Mask szerintem mindegyiken túltesz. Még csak kb. 20 percet láttam belőle, de az valami fantasztikus volt. Animációk, trükkök a la Roger Rabbit, Terminator 2 és még sorolhatnám. Az összes trükkfajta egy filmbe! Nem tudom, hogy eljut-e hozzánk is, és főleg, hogy mikor, de ha véletlenül van lehetőség megnézni akár már mostanában is, nehogy kihagyd. Bár a sztori nem egy nagy valami, de nem is ez a lényeg. Egyszerűen durva, hogy mit meg nem csináltak ebben a filmbe. Mindenesetre azt hiszem, hogy ez is fel fog iratkozni a kötelező nézniezők közé.

Frank Herbert: A dosadi kísérlet

A Dűne sorozat íróját gondolom nem kell különösebben bemutatni senkinek sem. Ami pedig legújabb megjelent művét illeti, nos ennek értékeléséhez vissza kell egy kicsit kanyarodni a főműnek tartott eposzhoz. Sok emberrel beszéltem, akik azt mondták, hogy nagyon jónak találták a Dűne első részét, de a folytatás már egyre siralmasabb, minél nagyobb sorszámot visel az aktuális rész, annál rosszabb, sőt olyan véleményeket is hallottam, hogy az utolsó magyarul megjelent rész, a Dűne Istencsászára, egyenesen olvashatatlan. Csak azért írtam le mindezt, hogy a kedves olvasni vágyó el tudja helyezni magát ezen a palettán, vagyis hogy mennyire tartja olvashatónak, ill. olvashatatlanak a Dűne folytatásait. Ugyanis aki szerint ezek már nem túl élvezhetőek, annak nem sok öröme lesz a legújabb megjelent Herbert könyvben sem. Pedig érdemes egy kicsit koncentrálni, a sztori szerintem érdekfeszítő, ráadásul jól meg is van írva, csak egy kis türelem kell hozzá, a szerző ugyanis ragaszkodik ahhoz, hogy csak apránként, fokozatosan tudjunk meg dolgokat Dosadi-ról. Én most nem is írnék itt részleteket, nem szeretném elrontani a szerző kis játékát. Annyit viszont kénytelen vagyok megjegyezni, hogy a téma maga nem új, többek között maga Herbert is érintette már magában a Dűnében is, amikor megteremtette a Salusa Secundust vagy akár magát a Dűnét. Szóval egy régebbi ötlet kifejtéséről van szó, de egy kicsit más stílusban és más összefüggésekkel tarkítva, így aztán újnak is hathat. Mindezek ellenére, vagy mellett a dosadi kísérlet is meggyőzően bizonyítja, hogy F. Herbert a Sci-Fi írás igazi klasszikusa.

Paul B. Thompson: Túske és Tú

A könyv borítóján a nagybetűs csalogató felirat: a DRAGONLANCE sorozat közreműködőjének új könyve. Nos ennek a feliratnak dőltem be egy igencsak gyenge pillanatomban, ugyanis meglehetősen kedvelem a fentebb említett sorozatot és arra gondoltam, hogy hátha valami hasonló lesz ez a könyv. Persze nagyot csalódtam, mert erről szó sem volt. Ez végül nem is volt probléma, mert egész jól elszórakoztam a történeten, amely élvezetesen újszerű kombinációja egy-két régi nagy fantasy sikertémának. A könyv ráadásul jól is van megírva, egészen az utolsó lapig. Ott ugyanis az egészen kellemes kis történet egy olyan slusszpoénnak, magyarázatnak szánt gellert kap, amely tönkreteszi az előző 200 oldalnyi mesét. Nincs hely elmesélni a sztorit, de ha esetleg kíváncsi vagy rá, akkor nemsokára fél áron is megveheted, annyit szerintem megér a történet maga. Csak az a befejezés, azt tudnám feledni...

STILLA

DEMOLOGIA

Hi Dudez!!!

Örömmel konstatom, hogy ismételtén beszámolhatok az ősz eljövetelel a demoworld legfrissebb újdonságairól. Ezidőtájt



egyre inkább megerősödni látszik a régen utópiaként megélt feltevés, hogy a scené lassanként profívá avanszál. A Fair light min-

tegy ediktumként közölte az Assembly '94-en, hogy annak a crew-nek, amelyik elhatárolódik produktumának file-os, harddiskre installálható verziójának elkészítésétől, ne legyenek fantazmagóriái a nevezést illetően. Többen flagránsnak nyilvánították a helyzetet, de hiába. Változnak az idők. Érdekességként jegyzem meg, hogy a partyn kibocsátott anyagokat tartalmazó CD megjelenésére várhatóan hamarosan sor kerül a Virtual Dreams gondozásában. End of procedure...

CUZCO / OXYGENE

Code: Oxbab, Leonard
Gfx: Mon, Spiral
Msx: Smith

Mivel ez a group első munkája, bevallom, egy kicsit előítéletekkel ültem le megtekinteni. Bárhogyan, kellemesen csalódtam. Radikális változásokat ugyan tényleg nem tartalmaz, viszont az összhang tükrözi a group



sem dolgozta fel olyan sokrétűen az akkori effekteket, mint ezek a guy-ok. Mindenesetre az Andromeda is hasonló cipőben járt akkoriban ha jól emlékszem.

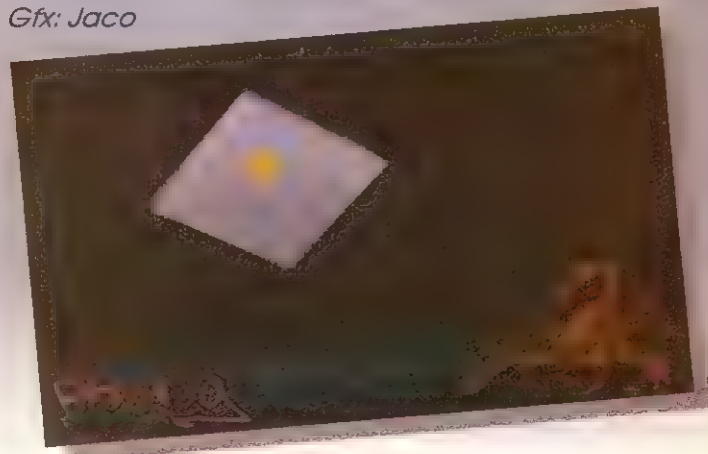
És most pedig...

LOVE / VIRTUAL DREAMS

Code: Doctor Skull
Gfx: Jaco

Msx: Jogeir
Anim: Matti Hanninen

A Fairlight név mára már fogalomná nőtte ki magát. Minden alkalommal ahogy kiadnak valamit, felkészülhetünk arra, hogy nem mindennapi eseménynek lehetünk részesei.



felkészültséget ama rögtön

útra. A meglepően gyors kód által megvalósított algoritmusok segítségével reminiscenciálhatunk a régi korok stílusára. Úgyhiszem eleddig senki



E program készítője nem kevesebb mint 200 dollárért hajlandó velünk szóba állni a forráskódot illetően. A demonstration egy mélyen filozófikus



hangvételő verssel indít. Ezeket a kis rímcsokrokat már megszokhattuk előző munkáikban. Ezt egy olyan vectorworld követi, amely azt a látszatot kelti bennünk, mintha tőlünk távolodva lépne be a képernyő felületébe. Cool, eh? Marilyn Monroe portréja következik kissé horrorisztikus formátumban, majd a friendship fontosságát bizonyítandó megjelenik lightsource verzióban az Andromeda jelének, és az FLT logónak az áthatása.

Újra gyönyörködhetünk egy immáron csodaszép, zöldszemű, piros szerkós hölgyeménnyben. Aztán

elszabadul a pokol. A csapat erőssége mindig olyan rutinok egyidejű megjelenítése volt, amelyet épeszű coder csak külön-külön bír elképzelni a rastertime szűkossága miatt. Úgymint: Egy olyan texturemapped box, amely amellet, hogy lightsource-os, még ráadásul rubber is. Majd VD logók zoomrotálása 6 db pásztázó nagyítólencse kíséretében. Mi sem természetesebb, mint az, hogy ha fedik egymást, akkor a nagyítás mértéke is megnő. Az eszeveszett show-t egy teljes lemezes animáció, és Liljedahl örökzöld tuneja zárja.

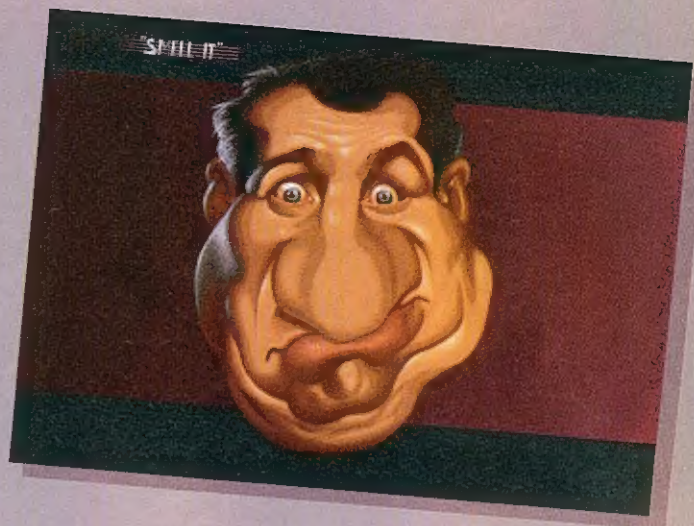
VICTORIA / TRSI

Code: The Twins

Gfx: Fade One, Fiver

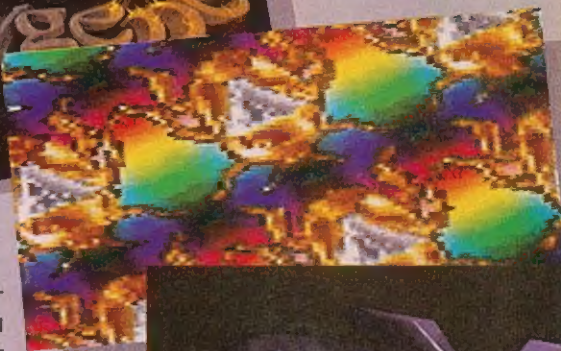
Msx: Virgill

Azt hiszem bátran állíthatom azt, hogy hosszú idő óta az egyik legjobban design-elő musicdisk-kel állunk szemben. Egy bevezető effekt jóvoltából részesei lehetünk egy fenyvesekkel teli, szibériai havas tájon át történő száguldozásnak. Elérkezett a bemutatkozás ideje. A presents felirat mindegyik betűje valósá-



gos remekmű maga nemében. Aztán a címadó orosz lány tekint ránk csábosan. A menüben szereplő zenék nagyon sokfajta stílus jegyeit hordozzák magukon. A technótól kezdve a funky-n át, egészen a metálig mindenki kedvére mazsolázgathat.

Rainbow



TOP LISTA K

AKCIÓ

1. Doom
2. Cannon Fodder
3. Mortal Kombat
4. Chaos Engine
5. Bansee
6. Disposable Hero
7. Raptor
8. Bubba & stix
9. Apocalypse
10. James Pond 3

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. F14
4. X-Wing
5. Overlord
6. 1942
7. Pacific Strike
8. Indy Car Racing
9. Microsoft Flight Sim. 5.0
10. Subwar 2050

KALAND

- | | |
|-------------------------|------|
| 1. Ultima 8 | rol. |
| 2. Day Of The Tentacle | adv. |
| 3. Gabriel Knight | adv. |
| 4. Sam & Max | adv. |
| 5. Alone In The Dark 2. | adv. |
| 6. Beneath the Steel S. | adv. |
| 7. Ishar II | rol. |
| 8. Heimdall II | adv. |
| 9. Darkmere | adv. |
| 10. Elder Scrolls | rol. |

PC 10

1. Tie Fighter (Virgin Games)
2. Settlers (Blue Byte)
3. Doom (ID Software)
4. Theme Park (Electronic Arts)
5. 1942 (Microprose)
6. Chaos Engine (Mindscape)
7. X-Wing (U.S.Gold)
8. Pacific Strike (Origin)
9. Central Intelligence (Ocean)
10. Alien Legacy (Sierra)

STRATÉGIA

1. Settlers
2. Theme Park
3. Sim City 2000
4. Reunion
5. UFO
6. Battle Isle II
7. K240
8. Genesis
9. Detroit
10. D-Day

FILM

1. Schindler listája
2. California
3. Csupasz Pisztoly 33 1/3
4. Ace Ventura
5. Apám nevében
6. Féktelenül
7. Flintstones
8. Aladdin
9. A holló
10. A zűr bajjal jár

Lily's TOP 10

1. Settlers
2. Theme Park
3. Arcade Pool
4. Sim City 2000
5. FATE
6. Super Frog
7. Civilization
8. Simon the Sorcerer
9. Cannon Fodder
10. Sim Life

AUTOMEX MULTIMEDIA CD CENTER - "Minden áron versenyben!"

Ha bármely, általunk is forgalmazott CD ROM-ot máshol olcsóbban kínálják, mi azt még olcsóbban adjuk majd oda!



Az ASTORIA üzletházban az eddigi boltunk alatt egy új bemutatótermünk nyílt! Ott mindent megtalálsz amit csak elképzelsz!

TOP 10

<i>Microcosm</i>	4990 Ft
<i>7th Quest</i>	4990 Ft
<i>Rebel Assault</i>	7290 Ft
<i>Lost in Time</i>	1990 Ft
<i>Stellar 7</i>	3790 Ft
<i>Goblins Quest 3</i>	5990 Ft
<i>Lawnmower Man</i>	5990 Ft
<i>Megarace</i>	5990 Ft
<i>Ms. Encarta</i>	12790 Ft
<i>Ms. Bookshelf</i>	11490 Ft

Az árak az ÁFÁ-t tartalmazzák!



Barangolás az állatvilágban

Az első magyar nyelvű állatenciklopédia. Tallózhat több mint 300 érdekes állat képei között, meghallgathatja hangjukat és elolvashatja a részletes és ugyanakkor a humort sem nélkülöző leírásokat.

Minden korosztálynak ajánlott, egyedi hangos help rendszere olvasni nem tudó gyerekek számára is élvezhetővé teszi.

HARDWARE AKCIÓ!

OTP hitellel is adunk el számítógépeket csak 30% befizetéssel!

Under a Killing Moon

Amerika legújabb sikerprogramja!
A hamarosan megjelenő CD először nálunk lesz kapható!
Egy interaktív örület!
Nem hagyhatod ki ezt az élvezetet!



Friss információk a Teletext 375-ös oldalán

Nálunk lehetőség van utánvétes vásárlásra is. A megrendeléseket telefonon, vagy az **1410 Budapest, Pf. 185** címen várjuk!

CD-i (MPEG) lemezek nagy választékban.

CD-re adatmentést vállalunk.

Klubtagoknak rendkívüli kedvezmények! Kérje részletes klubtagsági tájékoztatónkat!

CD Pack 10 CD-vel (6.5 Gbyte jobbnál jobb programokkal) 5900 Ft+ÁFA

E SZELVÉNY FELMUTATÁSA TOVÁBBI **10%** KEDVEZMÉNYT JELENT AZ AKTUÁLIS ÁRAINKBÓL!

Panasonic

Irodatechnika



A világ legkisebb lézer minőségű nyomtatója



KX-P4400i/4401

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- 127x381x297 mm

HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET
INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058